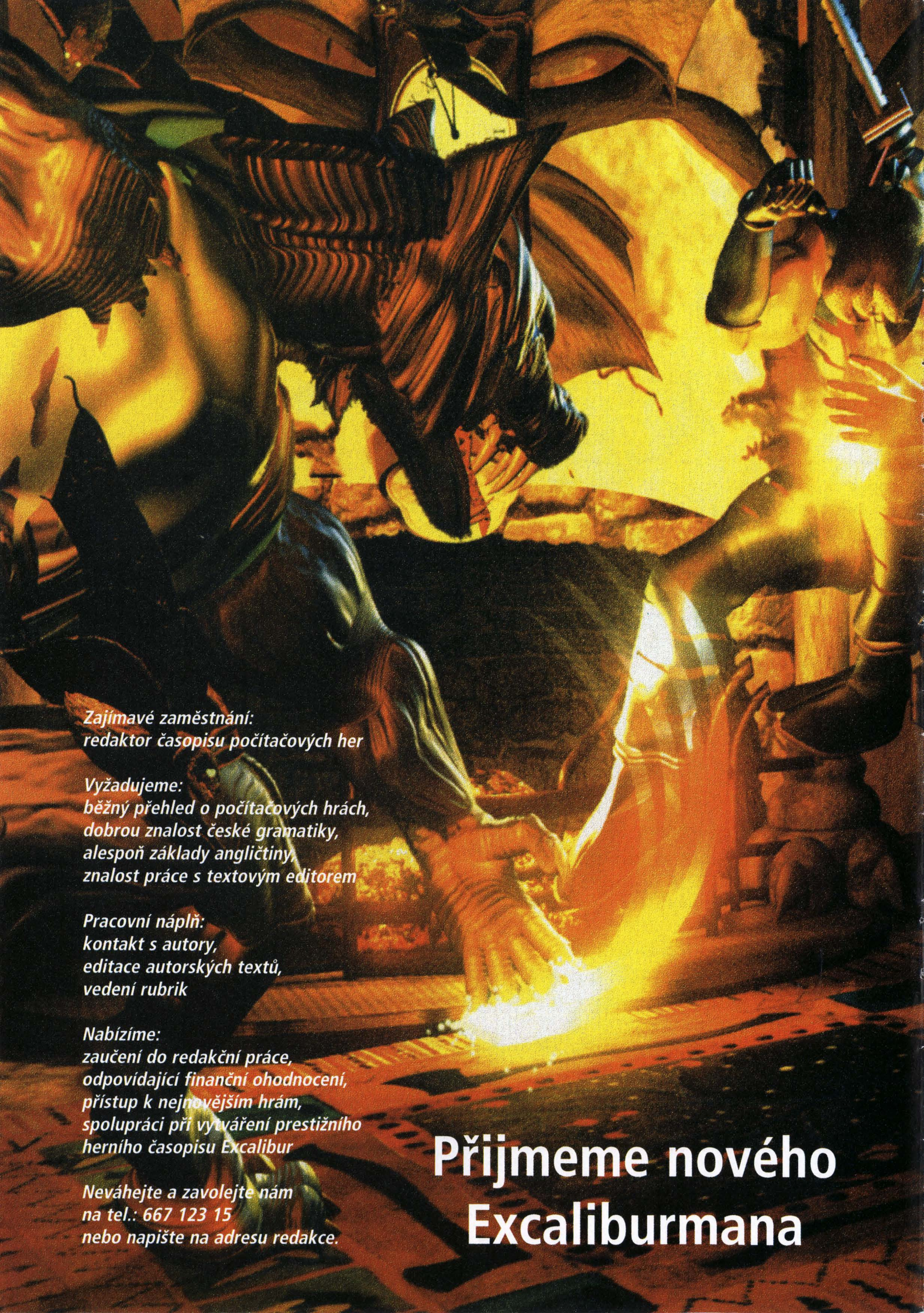
29.6.1995 TÝDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER CENA 19,90 Kč 26 Sk

46

excalibur

Země napadena armádami U.F.O.

(strana 10)



Zajímavé zaměstnání:
redaktor časopisu počítačových her

Vyžadujeme:
běžný přehled o počítačových hrách,
dobrou znalost české gramatiky,
alespoň základy angličtiny,
znalost práce s textovým editorem

Pracovní náplň:
kontakt s autory,
editace autorských textů,
vedení rubrik

Nabízíme:
zaučení do redakční práce,
odpovídající finanční ohodnocení,
přístup k nejnovějším hrám,
spolupráci při vytváření prestižního herního časopisu Excalibur

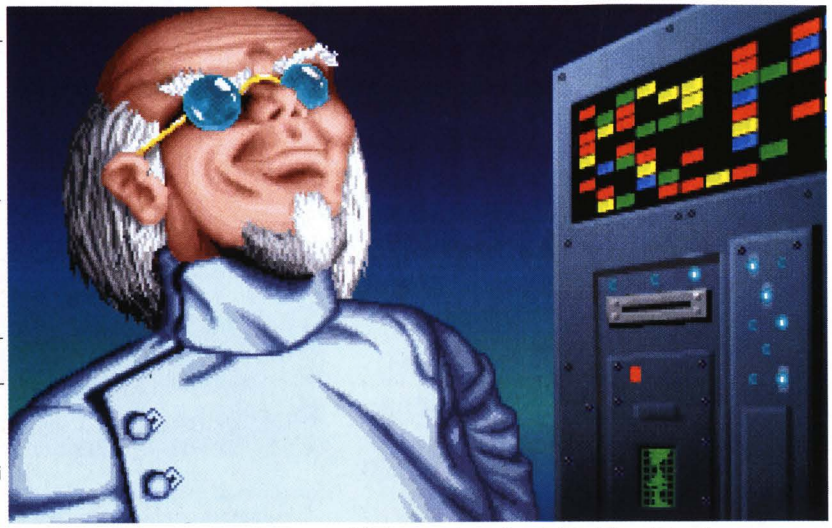
Neváhejte a zavolejte nám
na tel.: 667 123 15
nebo napište na adresu redakce.

Přijmeme nového Excaliburmana

Amazonky vtrhly do SR

(JUŽNÉ SLOVENSKO - 1949)

■ FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



Dnes vám po-prvé a pravde-podobne na-posled prinášame ex-kluzívnu zprávu život-nej dôležitos-ti. Do SR vtrh-li Amazonské královny pre-násladované šialeným ge-netickým inži-nierom-dokto-rom. Behom dvoch dní pre-šli amazonky diabolským tempom našu zemu a utiekli do Južnej Ameriky. Bola to nešťastná volba, lebo práve tam sa nachádza laboratorium oného vedca. Z našich radov sa vy-pravil hrdina Džou Kyng na výpravu určenú k zá-chrane žien.

Jeho príbeh je príťažlivý a složitý a dúfame, že sa mu podarí Amazonské ženy zachrániť. Sledujeme preto jeho príbeh a prajeme mu veľa šťastia pri hľadaní súvislostí na jeho dobrodružnej ceste. Tento príbeh doporučujeme vašej pozornosti, le-bo Džou Kyng si to opravdu zaslúži. Našich pravi-delných čitateľov budeme naďalej informovať.

Z Blavy
Roger T.

Král Maylor svržen

■ TOWER OF SOULS

Generál nastolil diktaturu

V království „Říše Chayborská", které leží v jihozápadní Africe, vládne král Maylor. Kraluje celkem bezstarostně, neboť jeho území je chráněno několika kouzelnými krystaly. A tu, co se nestalo. Do po-svátné jeskyně, kde byly krystaly uschová-ny, vtrhl generál Baalhatrok (že by?) a odcizil je. Následně vyhnal krále, zmoc-nil se trůnu a nastolil vojenskou diktaturu. Baalhatrok si ještě za pomoci krystalů vybudo-val na nejvyšší hoře sídlo - vysokou věž. Neměl však vyhráno. Jedné bouřlivé noci se narodil bo-jovník Treeac, kterému bylo souzeno, že o svých osmnáctinách odejde do hor a ně-koho zabije. A tak Treeac šel a šel, až došel do jeskyně. Tam si na něj počíhal bývalý král, daroval mu amulet a pověřil jej ďábelským po-sláním: zlikvidovat Baalhatroka a znovu nastolit v zemi klid a mír... Kontaktovali jsme diplomata této země, abychom zjistili, jaký je po-slední běh událostí. Respektujeme jeho přání zůstat v anonymitě. „Dlouho se nic neděje, nejsme si jisti, zda je Treeac udatný bojovník. Oťukněte si démonovu věž a uvidí-te," poradil nám. A tak jsme se tam vypravili. Okolí vypadá upraveně, potkáváte zají-mavé lidi. Trochu jsme měli problémy s dorozu-měním, ale po čase si zvyknete. V tetelícím se vzduchu ale všechno vidíte hrozně nespojitě. Vý-zdoba je rozmanitá, ale překvapila nás malá pestrost barev, i když se dá těžko předpokládat, že by si Baalhatrok svůj domeček vyzdobil nějakými obrázky, malovanými křiklavými barvami. Při prohlídce jsme slyšeli zurčení vody tekoucí z chřtánů draků a praskání ohně v krbu. Celkově však Tower of Souls nevypadá špatně a přízni-vci fantazie si jistě přijdou na své. Nechybí tu staré zaprášené truhly, tajné místnosti ani kouzlení. Ukáza-li nám asi čtyři-cet kouzel, pří-sady do nich jsme posbírali při svém putování. Jsem velice zvědav, jak celá situace dopadne. Až se zámek dostaví, bude návštěvníkům snad pro-hlídku zpříjemňovat hudba. Určitě si tam zajeďte.

Joe
(další informace v příštím čísle)

Doporučené ceny

V nové tabulce u recenzí je nyní v Excali-buru uvedena i Doporučená cena. Jedná se o cenu subjektivně doporučenou EXCA-LIBUREM, podle kvality a typu hry, která nemusí odpovídat skutečné prodejní ceně v prodejnách.
Prodejci mají možnost objednat si za po-platek v ceně hry zveřejnění své Prodejní ceny spolu s telefonním číslem prodejny. V takovém případě neuvádíme cenu do-poručenou Excaliburem.

23.6. 1995, Jirka

obsah

Týden
Amazonky vtrhly do SR
Flight of the Amazon Queen **(3)**
Král Maylor svržen
Tower of Souls **(3)**
Interview přes poklop kanálu
Gloom **(4)**
Jurský park realitou
Lost Eden **(4)**
Rozjela se další golfová soutěž
Sensible Golf **(4)**
Silver vysvobozen (4)
Úprava cen (4)
Ze zákulisí Electronic Arts
NBA Live 95 **(5)**
Genagen & Muddok (5)
Kaleidoskop (5)

Téma: Násilí ve hrách
Třídílný seriál - 1. část **(6)**
Hardware: Sega Saturn (29)
Plakát: Full Throttle (16)

Dopisy
Tipy a triky (28)
Hardware (29)
Názory (30)

Recenze
ACES The Complete Collector's Edition (PC-CD) letecká sbírka **(19)**
Alex Dampier Pro Hockey 95 (PC-CD) hokej **(21)**
Alien Legacy (PC-CD, PC) strategická SCI-FI **(22)**
Bureau 13 (PC-CD, PC) adventure **(23)**
Fire Hawk (Atari ST) arcade **(19)**
Jungle Strike (PC-CD, PC, Amiga) akční **(21)**
Little Big Adventure (PC, PC-CD) adventure **(13)**
Living Books (PC-CD, MAC) animované dětské knížky **(20)**
Pinball Mania (PC) pinball **(22)**
Sensible Golf (Amiga) golf **(14)**
Super League Manager (A1200, Amiga) fotbalový manažer **(24)**
Terminal Velocity (PC) 3D akční **(10)**
USS Ticonderoga (PC-CD) strategie **(12)**
Virtua Fighter (Saturn) bojová **(25)**
Virtual Pool (PC-CD) kulečník **(11)**

Návody
Bioforge (PC-CD) **(26)**
Tipy a triky (28)

GLOOM

Interview přes poklop kanálu

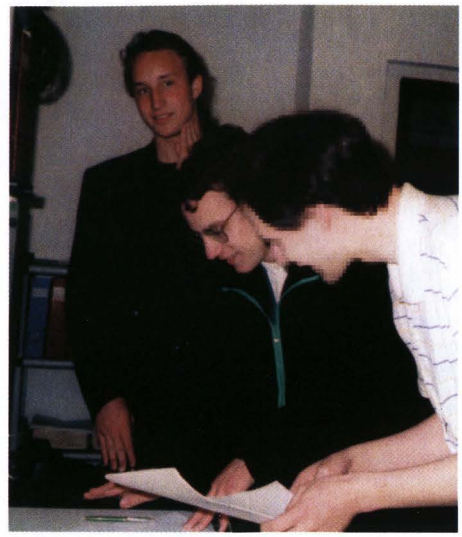
Bylo to fantastické! Napínavé, dokonalé, zkrátka bomba! Něco takového jsem ještě nezažil a budu na to hodně dlouho vzpomínat. Lidé nestřílejí po sobě, ale skupinově pobíjejí nepřátele. Na začátku všeho byla nevelká kabina výtahu, který sjížděl do podzemí. Na misi nás připravovala skvělá pochmurná hudba. Vynořili jsme se v rohu jakési čtvercové místnosti, kde jsme utvořili tři dvojice. Zatímco ostatní mizeli v bludišti, zůstal jsem s kolegou Jackem poslední. Když umlkly skřeky našich umírajících přátel, vyrazili jsme. Uprostřed první místnosti jsme si stlačením označených desek zvýšili palebnou sílu našich zbraní a hned nás překvapily dva páry cizích vojáků, které jsme s lítostí poslali do pekel. Dlouhá chodba s podivnými nápisy na stěnách nás dovedla do rozsáhlé haly. Jen tak tak jsme stačili zalézt zpět. Z temnoty se vyřítilo plno ozbrojenců, ale nebyl problém je zneškodnit, když jsme se navzájem kryli. Střely naštěstí působí jen na ty, jimž jsou určeny, nemohli jsme se tedy vzájemně zastřelit. Opět jsme našli zesilovače zbraní a otevřeli vchod do další místnosti. Odtamtud se neustále valilo množství nepřátel a než tato řeka vyschla, přišli jsme o značnou část své munice. Další cesta vedla uzoučkými chodbami, kde bylo nutností jít za sebou. Všude visel nechutný sliz a jeho odpadávající části tvořily na zdi nápis „Gloom" - heslo celé akce. Zničeho nic se za námi ozval zvuk pracující hydrauliky a instinktivně jsme se vrátili. Po pár krocích se před námi objevila skrytá štola, kde jsme zbraně nabili na maximum a popili trochu mléka z kojenecké lahve. Naše kroky duněly relativně opuštěnými chodbami, chvíli co chvíli jsme však zanechali za sebou čerstvě umrtveného vojáka. V následující sluji přišel šok - přepadli nás dva obrnění roboti, ale i tento oříšek jsme rozlouskli, i když Jack už nebyl mezi námi. Konečně jsem spatřil dveře s vytouženým nápisem „EXIT". Škoda, že se toho Jack nedožil...

Má radost však byla předčasná. Byla to ta největší podlost, jakou jsem kdy zažil. Hned mi bylo divné, proč je u východu tolik energie pro zbraně. Takové množství vojáků pohromadě jsem ještě neviděl! Málem mě dostali, ale na můj laser přece jen neměli! S juchnutím jsem otevřel dveře výtahu, který mě měl vyvézt zpět na zemský povrch...

Nevyvezl. „Výtah ještě nefunguje. Počkej si, až bude celej areál hotov, pak si dosytosti zastřílíš! Zatím ti sem budeme házet jídlo a pitnou vodu..."

Joe
(další informace přineseme co nejdříve)

Silver vysvobozen



Jak jsme vás informovali minulý týden, agent Silver (uprostřed) byl držen jako rukojmí. Již ve čtvrtek 15. 6. se nám podařilo agenta vyměnit. Jak je vidět na fotografii, předání se účastnil agent Beast (v pozadí) a na naší straně tajný agent -ml.

James GOLD

Jurský park realitou

■ LOST EDEN

Dnes, v šílené době 20. století, nás dokáže překvapit máloco.

Avšak když už se vyskytne událost, která rozvlní lhostejné řady lidstva, je to jednoduše šok. Poměrně nedávno světové mozky prohlásily, že v době zhruba před 65 miliony let se dinosauři potkali s lidmi. Tato skutečnost nám byla doposud neznáma, neboť je ve všeobecném mínění, že lidé se vyvinuli až po ještěrech. Vzhledem k tomu, že jsme se snažili vyzvědět více, pozvali jsme k nám do redakce **doktora Alexandra Johna Paula Kria** z Institutu pro výzkum minulosti, aby nám sdělil některé podrobnosti.

Ex: Dobrý den, doktore, můžete nám říci některé věci týkající se onoho velkého objevu?

A.J.P.K.: To bych samozřejmě mohl, ale celá věc podléhá přísnému utajení, takže schovejte ten diktafon a fotoaparát, sic vás kuchnu pazourkem.

Ex: Dobrá, ale jaký je váš názor na domněnky ohledně stavění jakýchsi citadel či pevností za pomoci dinosaurů? Doktore, nehledejte mi v kapse, nemám tam diktafon! Tak jaký?!

A.J.P.K.: V zásadě bych souhlasil.

Ex: Ale s čím?

A.J.P.K.: No s tím vaším tvrzením.

Ex: Ale kterým?!

A.J.P.K.: No s tím ohledně citadel. To víte že stavěli citadely, dali dinosaurům houby nebo jabka a pak zakvíleli na píšťalku a už to bylo. Doufám, že to netočíte! No a pak to šlo dál. V té době je ohrožoval jakýsi neidentifikovatelný kmen Tyranosaurů, ale o tom tolik nevíme. Ale rozhodně to zjistíme. To se ještě ukáže, my to zjistíme, víme všechno! Jsme nejlepší! A nekoukejte na mě takhle, nejsem blázen. Já vám ještě ukážu! Jen počkejte! Tohle bude zajímavé!!! Chahaha. Být vámi, rozhodně bych to jako divák sledoval, my z minulosti to sledujeme s nadšením, takže vy taky musíte, jasný?!! Jetli ne, kde mám ten pazourek, jestli ne, tak si mě nepřejte. Takováhle událost a většina lidí to přejde jen tak. Uvědomte si, tohle prostě musíte vědět. Fatální odhalení!!! A teď mě nechte, jdu vyřezávat Venuši.

Ex: Tak to vás nebudeme rušit, přejeme vám hodně úspěchů v minulosti a nashledanou.

Z Věstonic pro Excalibur
Roger T.

■ SENSIBLE GOLF

Rozjela se další golfová soutěž

Do Los Angeles se sjely všechny větší golfové hvězdy, aby se zúčastnily prvního klání v rámci turnaje Sensible Open 1995. Zahájení se osobně zúčastnil starosta Los Angeles a popřál hráčům hodně štěstí. Ti si z toho nic nedělali a hbitě se pustili do první jamky. Počasí všem přálo a veselí ptáčci zpívali „Ódu na radost", neboť na tento turnaj čekali téměř třičtvrtě roku. Po dnešním dnu skončil úplně poslední nepříliš známý golfista Joe Cormack. Zeptali jsme se ho, co bylo příčinou jeho neúspěchu. „Dolehla na mne nervozita z neustálých příprav. Ještě se mi nikdy v životě nestalo, abych desetkrát promáchnul. Hrozně závidím mému příteli Quaidu Morchovi jeho prvenství a doufám, že se mi v příštích dnech bude dařit lépe. Byla by škoda promarnit svou šanci na tak skvěle připraveném trávníku!" Příští týden zamíří hráči do Kanady a proslýchá se, že by měli dorazit i pod Karlštějn.

-JOK-

Úprava ceny

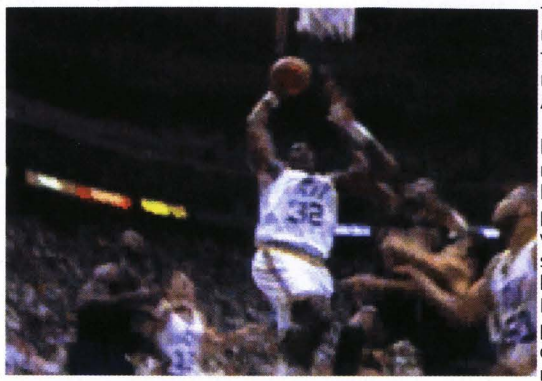
Předplatitelé LEVELU byli překvapeni, když náhle obdrželi od firmy PCP, u které si časopis předplatili, oznámení o zvýšení ceny již jednou zaplaceného předplatného z 24,50 na 30 Kč. Pokud by se zdražením nesouhlasili, byly jim nabídnuty další dvě možnosti: buď předplatné úplně zrušit, nebo je převést na časopis EXCALIBUR. *„Jednalo se pouze o obchodní tah fy PCP (PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1, tel.: 02-66712315), která však již nemá s časopisem LEVEL vůbec nic společného. Pouze poskytuje peníze na rozesílání těm, kdo si jej u PCP předplatili"*, sdělil nám k celé záležitosti manažer časopisu Level Ing. Daniel Ebermann. *„Případné reklamace na finanční stránku věci musí předplatitelé uplatňovat u firmy, resp. na adrese, na které si časopis předplatili. Nesrovnalosti v kvalitě dodávek je však třeba bez váhání uplatňovat v redakci LEVELU."*

Naopak potěšeni mohli být předplatitelé časopisu EXCALIBUR. Druhým obchodním tahem firmy PCP bylo totiž snížení ceny EXCALIBURU na 19,90 Kč, pro předplatitele 18 Kč. *„Tento krok má podpořit nové předplatitele a zvýšit náklad časopisu. Nelze samozřejmě vyloučit, že by se v budoucnu opět cena vrátila na hodnotu 24 Kč"*, prohlásil ředitel vydavatelství PCP Přemysl Twrdý. Firma PCP již nepřijímá žádné nové objednávky předplatného na časopis LEVEL, omylem došlé platby předává současnému vydavateli firmě JRC. Předplatitelé LEVELU, kteří předplatné zaplatili u firmy PCP, mají možnost převést své předplatné na EXCALIBUR.

-inzerce PCP

Ze zákulisí Electronic Arts

Záznam z přípravy nové hry firmy Stibrova Arts, sekce SA Sports. Mike: „Tak hoši, dáme se do práce. Máme vytvořit nějakou hru, právě jsem k tomu dostal pár papírů a prachy". Dvouminutový potlesk. „Má to být něco nového, lepšího, bla, bla, znáte to. Vaše návrhy." Tomas Smolik: „To nebude žádná sranda. Udělali jsme super hokej, fotbal, golf a já nevím co ještě všechno. Samé skvělé hry. Jestli chtěj něco méně obvyklého, tak musíme sáhnout po nějakém novém sportu. Otázka je po jakym."



Následuje bouřlivá diskuse. Mike: „Klid, klid. Uzavřeme to a...co třeba basket?" „Ano!" „To je starý!" Do toho.... „PŘIJATO!" „Fajn, víme o co půjde. No a po té dohodě je jasný, že se zas musíme vytáhnout. Dáme to na CD. Je někdo proti, není, díky. Čím začneme?" Martin: „Když nemusíme šetřit místem, tak bych tam šoupnul nějaké to full-motion video, teď docela letí. " Mike: „Skvělej nápad, píšu si. Takže po tom videu budou všichni nažhavený, musíme je v tom udržet. „Tak všechna menu dáme v SVGA, bude to vypadat skvěle." Mike: „Fajn, tím sice nasadíme laťku dost vysoko, ale dobře. Dále, o každám hráči chci základní informace, statistiky za minulou sezónu, jeho vlastnosti a ... fotku." Tomas: „Šéfe je vám dobře, fotka musí být taky v SVGA a taková spousta informací, no potěš pánbůh. Někoho pošli, ať nám to připraví. V poslední době jsou populární takový ty manažery, jak nic nehraješ a jenom vybereš, kdo nastoupí. Takže bych tam něco podobného taky šoupnul, ale jen lehce, co by vánek. Třeba jenom výměna hráčů, by měla stačit, ne?" Martin: „To jo, ale chtělo by to nějak omezit, aby si každý nedal do svýho týmu O'Neala, Olajuwona, Ewinga apod. Mám nápad, výměny povolíme jen v určitých termínech, jako v normální NBA." Mike: „Dobrá, tak to bychom měli. Co takhle dát možnost měnit pravidla?"

Nastala ostrá výměna názorů. Po ošetření několika tržních ran a odzbrojení, mohla diskuse pokračovat.

Tomas: „Já to myslel asi takhle. Basketový pravidla nejsou v Evropě tak zažitý jako u fotbalu nebo hokeje. Při hodnocení faulů bych dal třeba volbu přísnosti rozhodčích nebo tak něco." Mike: „Je to sice dost radikální, ale něco na tom je. Já to beru, ale jestli to nedopadne dobře, tak z tebe udělám nezaměstnanýho. A co hra samotná?" „Pohled necháme jako u fotbalu, ten šikmo shora sem padne líp. A ještě něco, při pauze, když se objeví klasický menu na střídání, quit apod. bych něco změnil. Nebral bych to jako pauzu, ale jako oddechový čas. Co ty na to?" Mike: „To rozbíjení desek beru, bude sranda. Pravidla, hráče, sezónu i hru máme, takže jsme vlastně hotový. Dejte se do práce, průběžně mě informujte a ať hra je co nejdříve hotová. Pak to dejte testovačům, ty zkritizují, my je vykopnem a bude to. Zatím zdar."

Lewis

Genagen &Muddok

Dne 20. 4. 1995 jsme se zamyslili nad bezcílným putováním posvátného chrobáka, který se rozhodl pokusil zdolat Chufevovu pyramidu. Anebo raději ne. Protože tato skutečnost s naším příběhem nikterak nesouvisí, zaměříme svou pozornost na pasáž Metro. Zde se o den později uskutečnila první, historicky doložená, tisková konference, kterou pořádal vydavatel Excaliburu Martin Ludvík ku příležitosti vydání prvního (opakuji PRVNÍHO) cover CD v českém herním časopise.

První nedočkaví účastníci této show (Genagen & Muddok) obcházeli pasáž Metro již od 7.30. Tato skutečnost však nijak neovlivnila fakt, že konference začala až v 9.00. Oproti neblahému tušení některých členů redakce (Genagen & Muddok) se dostavili i zástupci většiny periodik zabývajících se výpočetní technikou. Pro ilustraci jmenujme alespoň: Chipweek, PC World, Softwarové noviny a jiné. Hosté byli uvedeni do malého, ale útulného, sálu v přízemí. Zde se jim dostalo vřelého uvítání od vydavatele a některých členů redakce (Genagen & Muddok).

Jako první před dychtivé novináře nastoupil manager Excaliburu Přemek Twrdý. Oslněn záblesky fotoaparátů přednesl ucelenou koncepci dalšího vývoje časopisu. Po několika dobře mířených otázkách předstoupil před promítací plátno hlavní protagonista - Martin Ludvík. Po úvodních větách skromně ustoupil do pozadí a na promítacím plátně se objevil první dokumentární obrázek s titulní stranou Excaliburu č.1. Po tomto pathetickém úvodu již Martin zahltil rozvášněné novináře svými studiemi, které doprovázel propracovanými tabulkami a grafy. Stručně popsal cestu jíž se ubíral za posledních deset let herní průmysl.

Místo teoretických rozborů současného stavu následovala praktická ukázka nejnovější high-end hypercool konzole Sega Saturn. Především ukázka ze hry Virtua Fighter, jejíž přednosti mistrně předvedli ve Full-contact souboji vybraní členové redakce (Genagen & Muddok). Díky této vzrušující ukázce hra Virtua Goal, jež následovala po Virtua Fighterovi, zůstala poněkud ve stínu. Po celou dobu prezentace byli novináři Martinem Ludvíkem zasvěcováni to tajů herních konzolí.

Po ukázce přišla toužebně očekávaná přestávka a s ní i občerstvení zdarma. Najedli se rovněž někteří členové redakce (Genagen & Muddok). Řádně posilněni, přijali novináři pozvání ke hře zdarma od pana Jakubičky, šéfa Laser Game. Chladný odstup, který zachovávala většina novinářů během oblékání futuristické výstroje, se po několika prvních výstřelech změnila v čiré nadšení. To však záhy poněkud ochladlo, neboť se hry zúčastnili i někteří členové redakce (Genagen & Muddok). Dle předpokladu, hru vyhrál Muddok s mnohasetbodovým náskokem. Po odchodu z herny, novinářům zářily z očí dvě věci - hlad a nadšení. Hlad byl ukojen pestrou nabídkou občerstvení a nadšení se ještě zvýšilo možností hry na špičkových automatech především firmy Sega. Jmenujme alespoň Virtua Fighter II, Daytona, Mortal Kombat II, Virtua Cop a mnoho pinballů. Když v 11:00 hodin tisková konference skončila, nutno říci že naprostým a neočekávaným úspěchem, nemohli tomu někteří účastníci uvěřit.

Genagen & Muddok

KALEIDOSKOP

Stíhači

Microsoft, který má oficiálně sídlo v Seattlu, stát Washington, USA se nám v poslední době začal stále více objevovat v Hollywoodu, San Franciscu a vůbec v Kalifornii, a to v podobě agentů s kufříky plnými peněz. Jejich úkol nebyl snadný - měli odlákat specialisty na animaci od gigantů,jako je Disney. Microsoft se totiž pokouší založit silnou animační větev s cílem obohatit své interaktivní produkty. Zatím ale nebyl příliš úspěšný. Podařilo se odlákat jednoho asistenta animátora, kterému se líbilo, že na novém pracovišti bude (samostatným odpovědným) animátorem a jednoho odborníka na Pixarové systémy. A pak se řekne - Microsoft!

Steven dobývá trh

Na poli interaktivní zábavy zanedlouho zablesk ne další hvězda. Společnost se jmenuje DreamWorks SKG a neříkejte mi, že nevíte, o co se jedná. SKG totiž znamená Spielberg (Steven), Katzenberg (producent Lvího krále) a Geffen (hudební a filmový producent - např. Guns'n'Roses, nebo Interview s upírem). DreamWorks SKG, což se dá volně přeložit jako „Výtvory snů", nebo i „Sen funguje" je název jejich dlouho diskutované společnosti, která sice začíná s televizními programy pro americkou ABC, ale bude produkovat i hudbu, hrané i kreslené filmy a jak jsem se již zmínil - počítačovou zábavu. Spielberg se tak dostává do zvláštní situace. Bude ještě stále přihrávat scénáře Lucas Arts (dříve Lucasfilm Games), které patří jeho kamarádovi George Lucasovi, nebo si je uškudlí pro sebe a DreamWorks SKG?

Knihovna fotbalu

SUPERBOWL vyšel na CD právě na začátku sezóny amerického fotbalu. Soupeření týmů American Football League a National Football League jsou zde zdokumentována do takových detailů, jako je knihovna všech typů lístků, které se na zápasy kdy prodávaly, nebo průvodce znameními rozhodčího. Jinak jsou tu samozřejmě i vizuálně vděčné prvky jako krátké filmové klipy a fota fotbalových hvězd. Encyklopedické využívání CD se nám začíná pěkně šířit. Jakpak by asi vypadala CD multimediální encyklopedie fotbalu u nás?

Bude i Bingo?

Víte co je to Virtual Vegas? Tak se dost pravděpodobně jmenuje budoucnost všech náruživých hráčů (nikoliv tzv. pařanů, ale hráčů - karbaníků). Virtual Vegas by se mělo stát celosvětovou sítí, na níž by si každý mohl zahrát svou oblíbenou hazardní hru. Šéfové projektu ale nechtějí zůstat jen u hraní. Mělo by se i sázet a vyhrávat! Ve Spojených Státech, kde se tato myšlenka zrodila, je to projekt živě diskutovaný. Federální zákony totiž připouští hazardní hry jen v některých státech (proto musel Marlowe doplout na jachtu s kasínem - byla mimo výsostné vody USA). Hraní přes počítač by na podobné překážky nemělo narážet. Začátky Virtual Vegas jsou zatím skromné. Vydali jedno CD - Blackjack (naše Oko, nebo 21) a vyhradili si místo na Internetu. Uvidíme, co bude dál.

Horal krotí Gora

Hlavní roli v „jistém" připravovaném filmu podle slavné počítačové hry má Christopher Lambert (Horal) a titul filmu zní ... ta,tá, tap ta dá... Mortal Kombat!!! O tomto projektu jsem už dobrý půlrok věděl, ale ani ve snu by mne nenapadlo, že Chris Lambert bude hrát v adaptaci této slavné počítačové hry! Mortal Kombat vyrobila New Line Cinema, která má na svědomí také Noční můry a podle ukázek, které jsem viděl, je to senzace. Obraz má atmosféru, o jaké se Street Fighterovi s Van Dammem ani nezdálo. Postavy bojovníků jako kdyby těm ze hry z oka vypadly a je tu i čtyřruký Goro! Ten mrška se hýbal tak přesvědčivě, že jsem nebyl schopen na pohled určit, jestli je počítačový, nebo latexový. Snad se po Super Mario Bros a Street Fighterovi konečně dočkáme slušného filmu podle počítačové hry!

KaT

NÁSILÍ VE HRÁCH

(část první)

Ilustrace: Bitmap Brothers: The Chaos Engine

ANEB

„KDYŽ MI BYLO SEDM,
POSTŘELIL JSEM SVÉHO PRVNÍHO CYBERDÉMONA.“

Během své rešerše, kterou jsem získával potřebné materiály pro tento článek, jsem narazil na velmi zajímavé souvislosti, a proto si nebudeme povídat jenom o brutalitě ve videohrách a o jejím ne/zakazování. Podíváme se trochu hloub, tam, kde má celý problém své kořeny. Radši si někam sedněte, čtěte a valte očka.

autor (který už ze všech těch ratingových systémů pěkně blbne)

Dobrovolný rating: Tento článek si všímá některých prvků násilí, které nemusí být vhodné pro čtenáře mladší třinácti let.

Potemnělý amfiteátr s několika klecemi u bočních zdí. Mramorová podlaha je pokryta roztrhanými těly zrůd. Ze svého místa vidím (?) temná ústí šesti neosvětlených chodeb. Chřtány záhuby. Ani nevím, která z nich sem přináší pravidelné dupání mechanických nohou Spider Master, obrovského mozku na osmi nohách se silným rotačním kulometem pod bradou. To dupání! To zatracené dupání zní tak pravidelně! Tak se mi vnucuje do mysli! Ale já vím, kde ten mrzák je! Dostanu ho, ale ne teď. Ještě nemám správnou výzbroj. Ale dostanu ho, už za chvíli! Stejně na mě nemůže. Je uzavřen v kruhové prostoře a klaustrofobicky úzkými chodbami se neprotáhne! To dupání mne přivádí k šílenství. Ta mechanická pravidelnost - myslím, že mi z toho praskne HLAVA!!!! Co to je? Ten řev!!! Musel jsem sešlápnout plošinu, která otevřela nějaké dveře v odlehlé části labyrintu a vypustila další příšery. Proč musím ten řev slyšet? V uších se mi mísí s pravidelným dupotem pavouka a já to asi nevydržím! Jsem tu už příliš dlouho. Pln zoufalství vyrážím nejbližší chodbou. Myslím, že by tam někde mohli být. Jak se vzdaluji od amfiteátru, slábne i dusot pavoukových nohou. Je ale v centru stavby, a tak ho budu slyšet, dokud ho nezabiju! Doběhnu k vodě, ale nikdo tu není. Kde jsou ti bastardi? Stále slyším odněkud jejich řev! Vyrážím nazpátek, ale na jednom rozcestí zahnu do špatné chodby a hluk začíná sílit. Je nesnesitelný! Musím je umlčet, nevydržím to, zblázním se z toho! Temná chodba utíká kolem mne a náhle se napravo otevřou dveře. Tady jsou! Červení Démoni! Uskakuji k protilehlé stěně, úplně cítím, jak se mi o ni zastaví záda a začnu směrem před sebe vyprazdňovat rotační kulomet. Nemyslím na náboje, nemířím. Trhají se jako kusy papíru. Je tu i několik Impů. Pokoušejí se plivat oheň, ale ve zmatku, který jsem vytvořil, se pobíjejí navzájem. Na zem padají zkrvavené kusy masa. Řev slábne. Pohlédnu před sebe. Po místnosti zmateně pobíhá poslední Démon. Zasunu rotační kulomet a vytáhnu motorovou pilu. Vrrrr! Démon ji zmerčí a žene se proti mě. S poklidem mu ji zaseknu doprostřed čela. A najednou řev utichne. Vypnu pilu. Konečně ticho. Ticho. Ticho. A jen ten pravidelný, lahodný bzukot nohou Master Minda někde v dáli. „Šum, šum, ... šum, šum, ... šum, šum, ..."

O tom ano a o tom ne...

Každý máme nějaký jiný kus hardware a někdo nemá dooma dokonce nic. Aby nám všem bylo jasné, o čem se vlastně v tomto článku bavíme, rozdělíme si nejprve počítačový svět a ubezpečíme se, že každý ví, kde se budeme pohybovat.

Hand-hold consoles: Patří sem hry, které koupíte za tři stovky i méně někde na tržnici. Malý automatek s jedinou hrou má černou grafiku na (většinou) okrovém pozadí. Jeho hardwarové a grafické možnosti jsou mizivé. Dále sem patří konzolky jako je Nintendo Game Boy, nebo Sega Game Gear. Mají sice trochu lepší grafiku i hardware, ale stále to není ono. Tento typ hardware můžeme z naší diskuze okamžitě vyloučit. Násilí ve hrách se omezuje na údery nunčakou nebo výstřel bambitkou a grafické zobrazování brutality končí několika černými (popřípadě šedými) pixlíky. Situace s hand-holdy je velmi podobná osmibitovým počítačům.

Coin-up arcade machines: Stolní automaty (konzole) se dělí na výherní automaty (jednoruký bandita), pinbally a hrací automaty s obrazovkou. První dvě odrůdy jdou hned z kola ven. Ty zbylé coin-upy jsou v mnoha případech testovacími stroji pro nový hardware, jehož možnosti často přesahují nejrozšířenější osobní počítače. Grafika coin-upů je velmi dobrá. Navíc na nich převládají akční a logické hry a zcela absentují adventure, které vyžadují dlouhodobé soustředění a přemýšlení v klidu. Akční hry na coin-upech často přímo soutěží v grafickém zobrazování násilí, a tak si je pěkně propereme. Mezi hlavní výrobce těchto strojů patří Namco a Sega.

Home videogame systems: Domácí konzoly jako jsou SNES, Mega Drive, 3DO, SONY Play Station a další se vyznačují snadným ovládáním a dobrými grafickými i paměťovými možnostmi. Přestože je lze připojit na pouhé televize, což snižuje podstatně kvalitu obrazu, v mnohém si nezadají s coin-upy. Sega a Nintendo na nich vydělávají milióny. I ty zapadnou do našeho povídání jako ulité.

Personal Computers: Domácí počítače se používají jak na práci, tak na hry. Jejich grafické i hardwarové možnosti jsou dost silné na to, aby nám předvedly- třeba Dooma. I o těch bude řeč.

Grafické zobrazování násilí ve videohrách Jak to všechno začalo a jak to pak pokračovalo. Část 1

Otázka násilí a brutality ve videohrách není příliš stará. Je to taková mladší sestra otázky násilí ve filmech a v televizi. Proti těm se brojilo již před lety. Ze zkušeností z filmu a TV se dalo pochopitelně očekávat, že dojde i na počítačové hry. Došlo.

Mezi filmem a hrami je více paralel, než by se na první pohled mohlo zdát. Už dnes máme v softwaru nezávislé produkce - shareware, podomácku splácané hity *(Operation Lemmings)* a megaprodukce, na které se s napětím čeká mnoho měsíců i dva roky *(Lost Eden)*. Přesně jako ve filmovém showbyznysu (viz. v malém teamu vyrobený hit *„Sex, lži a video"*; megaprodukce *„Batman 3")*. Pokud půjdeme do extrému (podobně jako Verne), můžeme již dnes předpovědět, že v příštích pěti letech dostanou hry stejné ocejchování jako filmy ve smyslu - tohle patří do kategorií A (tzv. umělecké), nebo B (tzv. komerční). *„Mario"* a *„Doom"* budou uznávanými klasikami, zatímco *„Last Action Hero 2"* bude takové slabší béčko. *„UFO 3"* bude hra třídy „A".

Ale pryč od prognóz budoucnosti, máme se bavit o násilí ve videohrách, a tak nejprve musíme zpátky, na úplný začátek - do pravěku videoher. Hned první videohra vůbec (je to diskutabilní, ale zůstaňme při tomto titulu) - *„Pong"* (televizní tenis se dvěma čárkami místo pálek) neposkytovala násilí ani náhodou, ale už třeba takový *„Pacman"* prakticky kanibalizoval malé duchy a *„Galactians"* nechalo hráče dokonce mordovat celé regimenty vesmírných příšerek. Je to zobrazování násilí nebo ne? V podstatě ano, ale přesně tak, jako v pohádce O červené Karkulce. Není totiž cítit naturalismem. Jednoduchá grafika, způsobená nízkými grafickými schopnostmi, nedávala mnoho možností k realistickému zobrazení věcí. Proto měla monstra z vesmíru velká očička a legrační nožičky a všecko to byla vlastně taková hra pro malá děcka. A tak se nenašel nikdo, kdo by obvinil Ultimate, že jejich *„PSSST"* porušuje mezinárodní konvence o chemických zbraních (zahradník ničí broučky různě barevnými spreji) a *„Sabre Wulf"* (Wulf, nikoliv Wolf) podněcuje rasové nepokoje (zlého indiána musíte odhánět mečíkem), nebo konzumaci drog (přičichnutím ke květině získáte jednak jinou barvu a jednak některou ze super-vlastností).

Zákonitě pak neměly první obavy z působení videoher na mládež nic společného s ohrožením morálky. Jednalo se o motiv „psychické závislosti". Zatímco mladí začali být možnostmi počítačů nadšeni, starší generace se cítila novou věcí ohrožena (tak, jako vždycky) a začala se bránit. Tou zbraní se ukázala „zákeřná choroba psychické závislosti na počítačích". Byla to průměrná zbraň a rychle jí došla munice. „PIF, PAF,..."

První odpůrci násilí ve videohrách se začali objevovat hlavně s příchodem her plných vojáčků, kteří se navzájem střílejí zbraněmi různého kalibru. Takový *„Rambo 2"* vás nutil pobíjet celé hordy zelených příslušníků Viet Congu. Morbidnost byla navíc zdůrazněna i pestrou škálou zbraní, které mohl Johny Rambo používat. Byla tu dýka, rychlopalná puška, luk se šípy, plamenomet a bazooka. Bazookou jste dokonce mohli měnit stromečky v ohořelé pařezy. Domy se po jejím zásahu měnily ve spálené ruiny. Proč se ale proti této hře nezvedla stejná vlna odporu v masmédiích jako proti *Mortal Kombatu?* Na první pohled je zřejmý důvod v grafice. Zelené siluety jen vzdáleně připomínají lidi a jejich úmrtí proběhne explozí několika pixlíků - skoro jako ohňostroj. „PRÁSK!" A mrtvola nikde. Vypadá to comicsově a neškodně. Svou roli tu ale také sehrála doba vzniku hry. Případný kritik by totiž kritizoval věc, která ještě není v dostatečné míře zakořeněna v myslích lidí. Nepřineslo by mu to výsledek, který by očekával, ale o tom si povíme mnohem více trochu dál.

V prvních jednoduchých střílečkách s vojáky byla velká výhoda v tom, že všechny oběti byly silně anonymní. Hráč nikdy neviděl tvář oběti, většinou ani neslyšel její předsmrtný výkřik. Oběť neprojevovala zoufalou snahu o přežití jinak než střílením okolo sebe. Porušení anonymity oběti je velmi nebezpečným prvkem v grafickém zobrazování násilí a zatím se objevuje silně sporadicky. Tento jev působí nejprve šokujícím dojmem, ale s časem si na něj hráč začne zvykat, jako na všechno, co člověk prožívá opakovaně. Kupříkladu ve vesmírné střílečce *„Rebel Assault"* nevidíte nic než stroje, s nimiž se nahánite. Explodující těla pilotů, která fakticky v každé vámi odstřelené fregatě jsou, ani koutkem oka nezahlédnete. Necítíte, že vraždíte lidi, a to je hlavním prvkem videoher. Podívejte se (stále jsme u *Rebel Assaultu)* ale na sekvenci exploze vaší vlastní lodi. Jak se objevují plameny a kouř, pilot v kabině zvedá ruce, aby se instinktivně bránil proti ohni výbuchu. „PRÁSK!!!" Game Over. A teď si představte, že to samé vidíte u lodi, kterou zničíte vy. A pojďme trochu dál, vidíte toho daleko víc. Vidíte strach v pilotových očích, když prvně pochopí, že se blíží jeho konec, kamera sjede na palubní desku, kde si všimnete přilepené fotografie jeho rodiny, na chvíli pocítíte, jakou lásku k nim cítí, vnímáte lítost v jeho srdci a pak vaše kůže zaregistruje sílící horko, zvednete oči - plameny vyšlehnou přímo proti vám - a PRÁSK cítíte, jak se pilotovo tělo trhá na kusy. Poprvé to je šokující, podruhé znervózňující a potřetí téměř normální. Je to tak blízké realitě, že si na to začnete zvykat.

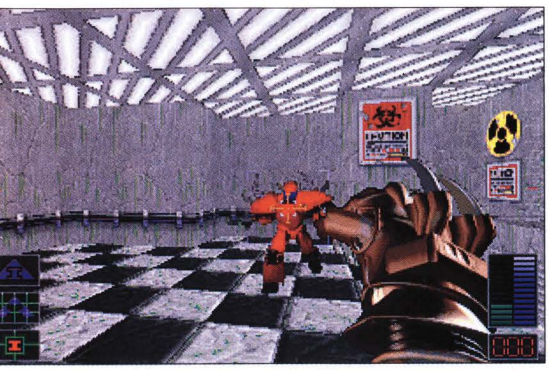
Ale vraťme se ještě zpět do historie. Radost z mlácení tvrďáků, kterou dnes tolik překypují hry typu *Street Fighter,* si mohli hráči vyzkoušet již na osmibitech. Tehdy se proslavil titul *„Target Renegade",* který byl asi první vlaštovkou skutečné vizuální brutality. Ve své době ale nevzbudila hra žádné velké pohoršení. Masmédia mlčela. Při tom v ní hráč mohl běžně používat třeba pěkně cílené kopání do rozkroku nebo, pokud protivník padl k zemi, mohl si na něj kleknout a několika trhavými pohyby mu zlomit vaz. „KŘUP!" I přes jednoduchou grafiku se našly tituly, které chtěly hráče vystrašit. V *„Go To Hell"* se hráč - exorcista dostane do samého pekla. Motivy bolesti a mučení jsou zde na každém kroku. Je tu natahování na skřipec, gilotina, nebo animovaná scéna (na svou dobu dost dobře vyvedená) s rozmačkáváním hlavy mezi deskami s bodci.

Na Amize se pak velkým hitem staly hororové hry týmu Horrorsoft. Zatímco *Personal Nightmare* se omezovala na vytváření strachu svou tísnivou atmosférou (dost úspěšně), její následovníci - *„Elvira - Mistreess of the Dark", „Waxworks",* nebo *„Elvira 2 - Jaws of Cerberus"* již krví, zabíjením a grafickým zobrazováním násilí přímo přetékají. Tyto tři jmenované hry se vyznačují i zajímavým přístupem k hráčovu úmrtí. Nejenom, že zde lze zemřít takřka na každém kroku (ačkoliv Sierra a její *King Questy* by asi stejně vyhráli), ale hlavně je to pokaždé doplněno pěkně naturalistickým obrázkem hráčova konce. V hrách Horrorsoftu se prakticky vyplatí umírat - uvidíte pak spoustu dobré grafiky.

Na PC byl prvním velkým úspěchem grafického zobrazování násilí *„Wolfenstein 3-D"*. iD Soft postavili hráče do role amerického špiona, kapitána Williama „B. J." Blazkowicze. V dobách druhé světové války se vydával na nebezpečné mise do nacistických pevností a bral hráče s sebou. Unikátní 3D pohled na krajinu byl tak novátorský, že ho distributoři dokonce zdůraznili v názvu hry. Ano, byly i takové časy, kdy se neříkalo „...další doomovka...", ale to je už hodně dávno. Z plynulého pohybu ve světě *„Wolfensteina"* dostávali dokonce hráči bolesti hlavy. Tak byla hra (na svou dobu) blízká realitě. A tolik se v ní vraždilo. Na hráče tu útočily desítky různě ozbrojených nacistických vojáků a skupinky vycvičených psů. „BANG, BANG!" a padali v krvi k zemi. „TATATATA...!" a postavy zavrávoraly a zhroutily se do rudé kaluže. Ačkoliv před spuštěním hry ukazují iD obrazovku podobnou americkému ratingovému videosystému s označením PG-13 (dovoleno od 13ti let, rodičovský doprovod doporučen), pro konzervativce to byl pořádný trn v oku. iD se ale nenechali umlčet nadlouho...

...A osmý den vytvořil „Doom"

3. prosince 1993 se na několik hodin prakticky zablokovala celosvětová síť Internet. Toho dne na ní vypustila distribuční firma Apogee první díl trilogie dlouho očekávaného pokračování klasické střílečky *„Wolfenstein"*. Stejně jako u Wolfa, i na této pařbě pracoval slibný texaský tým iD Soft. Ta nová hra se jmenovala *„Doom"* (Zkáza) a znamenala dramatický přelom v historii počítačových her.



Převratně rychlá 3D grafika, nápaditá bludiště, rozmanité příšery, kvalitní výběr zbraní, vynikající hratelnost a spousta krve. Tolik brutality snad ještě v žádné hře, vytvořené do té doby, nebylo. Situace je o to horší, že je to hráč, kdo toto násilí plodí. A situace je ještě o to horší, že je to nádherně uspokojující. Zatímco většinu her si hráč projde jednou a odloží je, když projde *Dooma* na nejlehčí obtížnost, prochází ho záhy na těžší a pak ještě těžší... Více násilí, více napětí, více krve! Ale to není vše. Aby bylo možné tvořit nové úrovně, vymysleli hackeři několik editorů levelů. Více bludišť! Zatímco běžná praxe je takové postupy nepodporovat, iD Soft, ani Apogee kupodivu žádné právní kroky nepodnikli a navíc vyslali do světa vlastní, oficiální editor. Hráč si tak může nejenom změnit mise, ale také grafiku prostředí, postav (existují levely s vetřelci i postavami ze *Star Wars)* nebo zbraní. Když vás omrzí hudba nebo zvuky, doplníte svoje (skvěle zní třeba *„Eyes of Tiger"* z Rockyho nebo laserové výstřely ze *Star Wars* levelů). Pokud se vám nelíbí sud kyseliny, změníte ho na sud krve, Zombie mana přeměníte na modrého Šmoulu. Ale to stále není všechno! Ti, kteří mají přístup k počítačové síti nebo k modemu (většinou pracovníci počítačových středisek brzy ráno nebo pozdě večer), mohou bojovat proti zeleným vojáčkům ovládaných jejich kamarády. Mohou je střílet do zad, nebo řezat motorovou pilou. Lidští protivníci jsou nevypočitatelní a porazit je bývá skutečnou výzvou. Programátoři Art Data Interactive, kteří pracují na konverzi Dooma pro 3DO, šli dokonce tak daleko, že si místo zelených postaviček doplnili vlastní digitalizované obrázky. (A jen tak mimochodem, víte že hlavním designérem *Dooma* byla žena?)

Doom je prostě tady a musí se s ním počítat. Otázkou je proč. Proč je tak uspokojující a proč ho hraje tolik lidí se středním i vysokým vzděláním. U Death Matche (boj několika hráčů proti sobě) je situace jasná. Stejně jako u jiných her, které umožňují hru alespoň dvou hráčů proti sobě, zde hraje roli pravěký impuls soutěživosti. Být lepší než ten druhý, porazit ho! Svoje sehrává i dokonalá atmosféra prostředí hry. Fanatičtí hráči hrají zásadně v zatemněné místnosti, se sluchátky na uších, hudbou staženou na minimum a na co největší herní okno. Umělá realita tak nabírá na účinnosti. Přesto není *Doom* v žádném případě dokonalý. Nelze se dívat nahoru a dolů, nelze se plížit, nebo lézt po žebřících, zaměřování je automatické. Ale nezdá se, že by to někomu vadilo. *Doom 1* se prodával o sto šest a *Doom 2* jakbysmet. A nebude dlouho trvat, kdy si mnozí z hráčů nasadí přilbu a půjdou do virtuálního *Dooma* (tak jako se to podařilo mně na jarním ECTS). Ale stále je tu ono PROČ.

Grafické zobrazování násilí ve videohrách
Jak to všechno začalo. Část 2

Krev a brutalita se někdy objevuje i jako jakýsi „zpestřující prvek" jinak „nezávadné" hry. Začíná to už třeba takovým *„Monkey Islandem"*. Rozhovory hráče s (cizí) uříznutou hlavou, nebo podzemní prostory plné lidských vnitřností, rostoucích tu jako květiny v zahradě, spolu s napínavou hudbou dokázaly ve své době vytvořit docela napínavou atmosféru. Aniž by hnali motiv do krajnosti, přiměli vás Lucasfilm Games (starý název pro LucasArts) bát se, alespoň na chvilku. V *„Monkey Island 2"* šli tak daleko, že vytvořili celou architekturu z kostí. LeChuckova pevnost se jen hemžila obratli, lebkami, nebo klíčními kostmi. „BU, BU, BU!"

Lebky se začaly objevovat v mnoha hrách. Když ne přímo ve hře (při hře), tak alespoň na nějakém menu (viz např. *„Legends of Valour"),* ale nakonec přišel den, kdy se omrzely a jejich místo zaplnil první půl litr krve. Ta sloužila, a ještě stále slouží v mnoha případech, stejně jako dříve kostlivci. Šokuje a povadlého hráče vyburcuje do nového soustředění.

Klasickým příkladem může být průměrně úspěšný *„Black Thorne"*. Začíná to už titulkem. „PRÁSK" zazní výstřel z pušky a na obrazovku vychlemstne kaluž krve, jako kdyby si někde za obrazovkou odbývala popravčí četa večerní šichtu. V *„Black Thorne"* je to dost samoúčelné, hlavně v porovnání s námětem hry - fantasy. Ve hře samotné zase může hráč odstřelovat každého živáčka. Jsou tu samozřejmě příšery, jejichž odstřel je nutný, ale pak tu jsou i uvěznění poddaní hrdiny (nevinní, utiskovaní, bla, bla, bla,...) Když je trefí náhodná kulka příšery a oni zkolabují, je to samozřejmě okay, hlavní hrdina může bez výčitek svědomí každého z těchto ubožáků odstřelit jedním výstřelem. Mnoho her řeší problém kladných NPC (postavy, které neovládá hráč) jednoduše tak, že nedovolí jakýkoliv účinek střel vyslaných hráčem (některé postavy v *„Mad Doggu"),* jindy mu ubývá morálka *(„Godfather"* - hra může skončit jednak klasickým Game Over, když jste zastřelen, a nebo vyhnáním z klanu, když pobijete příliš mnoho nevinných lidí), nebo přímo energie *(„Darkmere"* - jen zkuste praštit některého z nevinných obyvatel městečka mečem po kebuli). Některé hry zase berou po zastřelení nevinné NPC přímo jeden hráčův život (viz *„Crime Patrol"* na 3DO). Autoři *„Black Thorne"* si s něčím takovým očividně nedávali práci. Při tom je ale funkce krvavých scén ve hře zcela shodná s již vyzkoušenými postupy. Jedná se o to - udržet hráče v pozornosti. Kromě menšiny skalních fanoušků Flashbackového žánru dokonce většina hráčů tvrdí, že odstřelování zajatců se stalo jediným důvodem, proč hru hráli dál, než za druhou level.

Krev se objevuje i v žánrech, které klasicky sázely hlavně na poutavý příběh, postavy a jejich osudy. Příkladem může být 3D isometrická adventure *„Pagan - Ultima VIII"*. Kromě toho, že obsahuje již jmenované prvky svých předchůdců, najdeme v ní krve a zvrhlého násilí habaděj. Je tu kupříkladu obřad, při němž je probodnuta adeptka nekromanie. Krev vytryskne a zalije oltář. Nelze tomu zabránit. Na jiném místě jsou zase nakažené děti, které na hráče útočí, a ten je musí zabít. Při testování jedné z předcházejících Ultim vzbudilo (tehdy) první použití dětí jako nositelů zla dokonce takový odpor, že jeden playtester (zkušební hráč hledající chyby) od firmy odešel. Ve filmech je přitom násilí na dětech klasicky tabu. *„Pagan"* je ale jednou z těch her, které krev používají v pečlivě odměřeném množství. Krvavý obřad šokuje, ale na další si počkáte hodně dlouho. Hráč není více než svědkem události a nemůže do ní nikterak zasáhnout.

Povšimněte si různého použití strašidelných prvků v obou Monkeyích a v *„Paganu"*. Zatímco v *„Ultimě VIII"* náhlá brutalita šokuje (jeden způsob použití), v Monkeyích její opakování budí strašidelnou atmosféru. Úplně stejně fungují i některé grafické motivy v *„Doomu."* Zatímco první Cyber Démon na konci posledního kola trilogie vyvolá šok (jednoho fanatika, který hru pařil asi osmnáct hodin, to pak prý doslova shodilo ze židle - měl málem infarkt), neustále se opakující motivy roztrhaných těl na zdi vzbuzují úzkostlivou atmosféru. Nejedná se při tom o motiv jako takový, ale pouze o způsob jeho použití.

Od krve teď utečme k jinému aspektu videoher. „Není kouře bez ohýnku," napsala kdysi jedna britská spisovatelka. Pokud má počítačová hra příběh, je v něm vždy ukryta nějaká motivace hlavního hrdiny (a tedy i hráče). Často je silně pozitivní, jako například zachránit princeznu, nebo najít poklad. V *„Duně 2"* si můžete motivaci vybrat. Válčíte-li za Atreidy, jde vám o uchování rovnováhy na planetě, válčíte-li za Harkonneny, chcete si všechno přivlastnit násilím. Ve *„Warcraftu"* válčíte buďto s lidmi proti orcům, nebo s orcy vyvražďujete lidi. Motivace je důležitá i v tak násilných hrách, jako je *„Doom"*. V jeho předchůdci - *„Wolfensteinovi"*, to byli nacisté. Hráč se stal americkým špiónem, procházel chodby německého hradu-pevnosti a střílel nacistu za nacistou (i tady byl ale trochu problematický motiv nebezpečných hlídacích psů). Kdo by se mohl ohradit proti střílení nacistů? Druhá světová válka je za námi pouhých padesát let a mezi námi jsou ještě žijící pamětníci. Pro iD soft to byla v podstatě i obrana pro případ, že by se našel někdo, kdo by mermomocí chtěl kritizovat násilí ve videohrách. Ono se dost špatně říká :„... v té odporně brutální hře povraždí hráč stovky nebohých nacistů...". V *„Doomu"* šli iD soft ještě dál a nechali hráče válčit proti peklu samému. Přišli sice o kredibilitu, kterou měli u *„Wolfensteina"*, ale zároveň zachovali pozitivní motivaci. Hráč nebojuje proti lidem, ale zrůdám, které přišly z hlubin temnot zničit Zem a naši (a nejméně také králičí) rasu. Je zajímavé, že všichni puritáni, kteří si brali *„Doom"* na paškál, si toho (raději) nepovšimli.

Představte si, že by iD soft šel cestou velkých filmových studií Hollywoodu a raději než na science-fiction, vsadil na něco, co hráč/divák zná z vlastní zkušenosti a s čím se mu lépe ztotožňuje - s ohledem na věk uživatelů her by vybrali třeba školu. Podívejme se, jak by bývalo vypadalo raketové preview této hry.

„The School Slayer", 1993 (c) iD soft, distributor Apogee, cena 1 499
Přesně ve *„Wolfeinsteinově"* stylu, ale s mnohonásobně zdokonaleným enginem pokračují iD soft v sérii akčních 3D her. Tentokrát se hráč stává sedmiletým školákem Willym Blazkowiczem mladším, který je rozhodnut vyřešit problémy školství po svém. Vyzbrojen motorovou lupenkovou pilkou a rotačním hřebíkometem, razí si Willy cestu třemi obtížnými levely. Nejprve musí vymýtit mateřskou školku - potulují se tu nebezpečné děti s dudlíky a maminky s kočárky. Následuje základní škola - pozor na ředitele, vrhajícího výbušná samonavádějící ukazovátka. Poslední level, střední škola uvádí nejsilnějšího démona vůbec - tělocvikáře. Ten už dá zabrat i otrlému pařanovi.

Až se začnou objevovat takovéto tituly, pak bude zcela jistě důvod k obavám. Nejhorší by asi bylo, kdyby se do násilných her scanovaly tváře živých lidí, třeba politiků, nebo umělců. „Vyrážím do bludiště s paprskometem. Někde se tu skrývá Bill Clinton. Na jeho saxofon si musím dát pořádný pozor. Stačí, aby na něj jednou zatroubil a je se mnou ámen..."

Zatímco před *„Doomem"* byly krvavé hry spíše výjimkami (viz náš údiv nad *Syndicatem),* od konce roku 1994 se na nás rojí jedna krvavá hra za druhou. Ve *„Dreamweb"* je jediným cílem hráče pobít vytyčené oběti. Zatímco se jedna z nich plazí po zemi poté, co jí výbuch utrhl nohy, utrousí hráčem ovládaná postava „Bolí to, viď ?". *„Quarantine"* vás nechá řídit taxík ozbrojený palnými zbraněmi i rotačními pilami. Stěrače nestačí odstraňovat krev z předního skla. *„Noctropolis"* má krvavé skvrny snad na všech alespoň trochu bílých zdech a *„Hell"* vám ve velmi přesvědčivé grafice předvádí ty nejvykonstruovanější metody mučení převzaté z více či méně vzdálené historie.

Sám *„Doom"* (a jeho pokračování *„Doom 2 - Hell on Earth")* pak rozjel celou sérii napodobitelů. *„Fortress of Dr. Radiaki", „Cyclones", „Alien vs Predator",* atd. Některé svůj originál trumfují v množství červené tekutiny *(„Rise of Triad"),* jiné jen kopírují 3D engine a dokazují, že to jde i bez vraždění *(„Descent"),* nebo alespoň bez krve *(„Dark Forces").*

Násilí může ale působit i humorně. Nevěříte? Kdo z vás hrál *„Lemmingy"* a nebyl nadšen, když je mohl seřadit do řady čítající na sto pidižvíků a pak je nechat všechny explodovat. BUM, BUM, BUM, BUM, BUM,...! Rozlétávají se jako zápalná šňůra a jeden za druhým pištící „Oh-noo!" („Ach, néé"). Podobným efektem je obohacen i *„Lemtris"* na PC. Za složenou řadu Tetrisu dostane hráč odměnu - místo bodů spadnou dolů lemmingové a začnou po kostičkách chodit. Když na ně hráč hodí (nemá ani jiné řešení) další kostku, rozmáčknou se do krvavé placky (tentokrát bez zvukového doprovodu). „PLÁC!" *„Lemmingové"* byli vůbec obětmi násilných vtípků až příliš často. V *„Operation Lemmings"* na Amize je hráči prezentována jednoduchá krajinka, do níž vcházejí, nebo o deštníku padají velcí lemmingové. Hráč je může klidně picnout do bříška - vykviknou, chytí se za pupík a skonají. Může jim také vysoko nad zemí prostřelit deštník (efekt je jistě každému jasný). Trefa do hlavy má také zajímavý efekt. „PRÁSK!"

Začínal jsem prognózou do budoucnosti a také jí skončím. S rostoucími možnostmi hardware počítačů roste i kvalita zobrazování násilí a brutality. Dnes se můžeme jen se zájmem ptát, jak asi bude vypadat takový Doom 5 v totální virtuální realitě. Budou existovat hry, které budou podobně jako v Bondovce „Never Say Never Again", uštědřovat různě vysoké elektrické šoky tomu, kdo prohrál úroveň? Začneme skutečně cítit bolest, když se do nás zakousne Démon, žár, když nás zasáhne ohnivá koule Impa? Uvidíme za pár let. A možná že neuvidíme. Možná vlna násilí, která se na nás koncem roku 1994 vyvalila, skončí stejně rychle a náhle, jako každá „módní" záležitost.

Dovětek

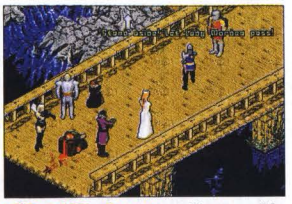
„Už můžeš dát tu pistoli pryč, Martine, právě jsem to dopsal. Martine?"
BANG!
„Urghh..."

(to byl) **KaT**

Nezapomeňte si koupit příští EXCALIBUR, kde pokračujeme (z pozůstalosti KaTa) pohledem do zákulisí klasifikace her po celém světě. Podíváme se taky na zoubek organizaci, která ratingy provádí v Evropě a jednoho jejího pracovníka pěkně vyzpovídáme. Nezapomeňte, že to nejdůležitější je stále před námi!

Mad Dog McCree: Ačkoliv bych tohle individuum zastřelil už jen z principu, nemohu. Patří totiž k těm „hodným" obyvatelům městečka. Je to pech.

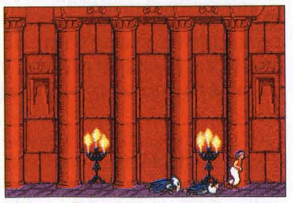
Doom: Každý si na zeď pověsí co se mu zlíbí.



Ultima VIII - Pagan: Královna měla asi jiný názor.

Doom na osmibitech? Píše se rok 1984 a Dk'Tronics vydává Zig Zag.

Doom: To byl Imp. Právě jsme se seznamovali (dal jsem mu i navštívenku).



Prince of Persia 2: Trocha krve nikoho nezabije, ...

Zig Zag: Scrolling je plynulý jak vpřed, tak do stran. Všimněte si automapingu nahoře. Blikající tečka je hráčova pozice.

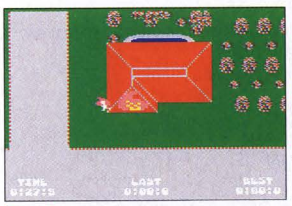
Sam&Max Hit the Road: Cartoonovské násilí nepodléhá cenzuře. Zatím.

Harvester: Adventure budoucnosti?

PSSSTI: Je používání chemických zbraní ve videohrách povoleno?

Xmas Lemmings: Lemmingové jsou na mě hodní, já na ně ne.

One Must Fall: Novodobé mlátičky. Systém zůstává, mění se jen prostředky.



Speedway: První polovina osmdesátých let: Malé autíčko narazilo do malého baráčku a začalo hořet. Malý panďuláček z něj vyběhl a hoří taky.

Rise of Triad: Když tahle hra spustí, létají kolem hráče různé věci.

Populous 2: Pokud zvládnete oheň, můžete poslat nad vesnici nepřítele ohnivý déšť. Obyvatelům alespoň nebude zima.

Wolfenstein 3-D: iD soft v akci.

Quarantine: Děkuji, pasažéra již mám.

Tower Assault: Grafikovi této hry bylo šestnáct let. O rok méně a nemohl by si ji zahrát.

Doom v plenkách.

Arena: Na druhou stranu, některé kreaturky si o zabití přímo říkají.

Elvira: V kuchyni jsem nakonec zůstal déle, než jsem zamýšlel.

Terminal Velocity ■ PC

RECENZE

70 let trvající mír, zaručený aliancí nezávislých planet, je z čista jasna porušen a Země je napadena armádami ostatních planet. Milióny lidí umírají. Pozemský pilot Jindřich Rohlík byl vyslán Zemí na osamocené destrukční akce k těmto planetám, ocitá se na povrchu jedné z planet v bojovém letounu a spouští akci.

Tato recenze se zabývá sharewarovou verzí hry, ale ta dostatečně představuje plný produkt a můžeme si tedy o hře udělat stejně kvalitní představu jako z recenze na ostrou verzi.
Terminal Velocity (TV) v sobě spojuje dvě vynikající a na první pohled neslučitelné hry: legendární Comanche - Maximum Overkill a mladičkého krále 3D akčních her Descent.

Jednoduché příběhy

TV má ukázkově jednoduchý a neoriginální příběh. Kdyby byl čirou náhodou obestřen vynikající legendou, stejně by si toho nikdo nevšiml a nebo by mohl dopadnout jako System Shock, který je vpravdě jedinou plynule-zoomovací akční hrou s propracovanou zápletkou, ale jakýkoliv pokus o jeho zesíťování by vyzněl směšně a absence hry po síti danou hru ve většině případů nebývalým způsobem degraduje.

Na zemi a v podzemí

Celý TV se odehrává v podstatě ve dvou prostředích. Tím prvním je volné prostranství planety na způsob Comanche, ve kterém se ocitnete po spuštění první mise. Na rozdíl od Comanche, kde byla krajina tvořena fraktály, přesněji řečeno několika tisíci drobnými polygony, je velocitovská krajina vytvořena většími texturovanými plochami. Vizuální rozdílnost mezi těmito programátorskými přístupy není z hlediska uživatele až zas tak veliká a krajina, ve které se pohybujete, je opravdu skvěle provedená.
Nijak zvlášť si ale okolní scenérii nevychutnáte, protože od začátku až do konce na vás bude neustále někdo útočit. V této hře je v podstě nemožné zastavit se a promyslet si další postup. Jednak proto, že ovládání lodi vlastně ani zastavení pohybu neumožňuje, ale především výskyt nepřátel by se dal nejlépe popsat jako „všudypřítomní".

Jednou jsem dokonce zkusil snížit tah motoru na minimum a udržet se na jednom místě co nejdéle. Po jisté době jsem dospěl k názoru, že TV nějakým způsobem náhodně generuje nové vzdušné protivníky a vzdal jsem to. V každém případě neustálá přítomnost útočníků dělá hru nesmírně dynamickou.
K tomu samozřejmě přispívá i ovládání, které je standardně nenáročné. Obsahuje pouze zrychlení, pohyb do stran plus rotaci a přepínání zbraní. Myslím, že v tomto ohledu je hra vyvážená, protože více byste toho stejně nestihli. Pult s různými ukazateli je netradičně umístěn v horní části obrazovky, což je po několika letech strávených u Dooma, Descenta a jim podobných poněkud matoucí.

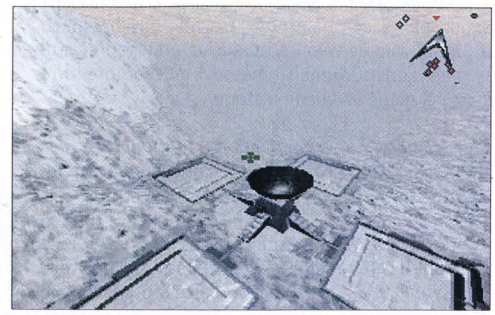
Zde bych možná vytknul provedení radaru, který je v mnoha ohledech nepoužitelný. Je to sice lepší než vidličkou pod nehet, ale od použitelného radaru bych čekal víc. Absence okolního prostředí na ploše radaru a nepoměr velikosti vaší lodi a nepřátel (vaše loď je alespoň desetkrát větší) je minimálně dezorientující. Radar vás vždy bezpečně navede k nejbližšímu důležitému pozemnímu cíli, což je také jediné jeho plus. Pokud zmíněné cíle likvidujete v pořadí, v jakém vás k nim navádí, dostanete se tak až k tunelu vedoucímu do podzemí planety.

93
Terminal Velocity
3D akční
Možnost hry po síti, modemu, sériovém kabelu, až 4 hráči
Distributor: *3D Realms Entertainment*
Cena: *Shareware*
Minimum: *386/33, 4 MB RAM*
Doporučeno: *486/33, 4 MB RAM*
Optimum: *486/33, 8 MB RAM*

Tady se dostáváme k druhé části hry, jejíž nejkratší popis by zněl: Descent. Je to v podstatě stejné prostředí a stejně kvalitní 3D engine. Pouze architektura chodeb není tak dokonalá jako u Descenta, protože těžiště kvality této hry je trochu jinde, ale podstatně přispívá k realističnosti simulace planetárního boje. Jinak je tato podzemní část hry provedena fantasticky. Rotující tunely se šestihranným profilem a průstřelné stěny, to možná nebylo nikde jinde.
Další významnou věcí, která navozuje určitý vyšší stupeň skutečnosti, je průlet vrstvou mraků, kde souboj dostává jiný rozměr.

Registrace

Do nedávna nebylo zvykem kupovat si jakoukoliv hru a řekl bych, že se tento zvyk stále ještě drží. Jestli byla koupě hry absurdní, pak zaregistrování sharewaru patřilo do speciálního slangu městečka Utopie.
TV vás ovšem donutí zamyslet se vážně nad tím, jestli by nebylo rozumné koupit si jeho plnou verzi, podobně jako byste to udělali u Dooma, kdyby nebyl stejně rozšířený jako operační system.
Ony tedy registrační poplatky také už nejsou to co bývaly a nějakých 30 nebo 40 dolarů by se mohlo zdát moc, ale TV za to stojí.
Pouhou koupí plné disketové verze získáte kromě mnoha dalších planet i možnost hry v SVGA, která musí být opravdu senzační (pokud mohu soudit podle



obrázků a podle SVGA verze Descenta).
Se 40 dolary získáte CD verzi, která je provázena filmovými sekvencemi a je na ní ještě několik utajených planet. Osobně si myslím, že za svých cca 1 000 Kč získáte více než plnohodnotnou hru.

Hra po síti

To, co dalo počítačovým hrám skutečně nový rozměr, byla možnost hry po síti, po modemu nebo jen po sériovém kabelu. TV všechny tyto možnosti umožňuje.

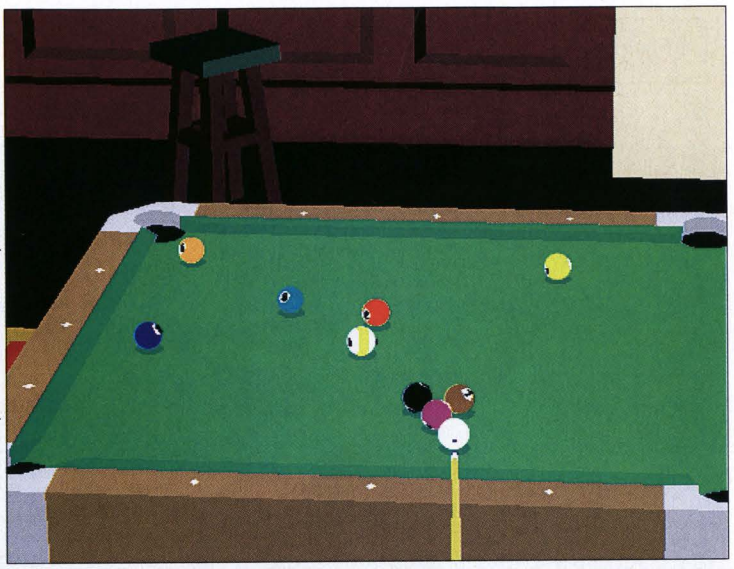
Je zde samozřejmá obdoba deathmatch nebo hra v teamech. TV podporuje standardní 2-4 hráče. Klasické posílání textových zpráv spoluhráčům bylo rozšířeno o zasílání zvukových komentářů. Ty jsou na disku uloženy ve standardním formátu wav a můžete je podle libosti obměňovat. Tento prvek posouvá hratelnost zase o něco výše.
Nevím, co k případu Termional Velocity ještě dodat. Snad jen, že od té doby, co se objevil, se už k Doomovi nebo Descentovi vracím čím dál tím méně.

✖ Napoleon

Virtual Pool ■ PC-CD

V poslední zprávě se Karel Florian zmínil o novém kulečníku, který je na PC k mání. Dnes se o něm rozepsal trochu více, abyste měli možnost udělat si přesnější obrázek.

Je to vcelku k neuvěření, ale nový VP je na CD. Pravdou sice zůstává, že většinu kapacity zabírají videosekvence výukových kursů s doprovodným slovem a ukázkami umu profesionálního hráče a videohelp, kde se naučíte, jak správně používat všechna menu, když si chcete zvolit grafickou či zvukovou kartu, ale i přesto je VP o něco lepší a vyspělejší, nežli jeho starší kolegové EGAPool nebo Arcade Pool.



Člověk, který viděl kulečník prvně ve filmu s Paulem Newmanem a tágo neměl v životě v ruce, asi sotva dokáže ocenit kvality nového VP. Zatímco ve starších hrách tohoto typu mohl člověk akorát tak mířit, střílet, hýbat koulí a občas i měnit pohled, tady to neplatí. První nejsilnější stránkou VP je totiž volnost pohybu. Neříkám, že je to jako Descent, DOOM, nebo nějaká adventura, ale volnost pohybu v rámci stolu je obrovská. Pohledy totiž můžete měnit neustále, takže se dá teoreticky střílet i zpod stolu, nebo vzhůru nohama a vůbec. Pohybujete tágem, vlastním pohledem, a nakonec koulí, pak si to celé přiblížíte, takže koukáte do koule nebo skrz ní a tak je vše neskutečně přirozené (skrz kouli jsem tedy ve skutečnosti nikdy nekoukal, to ne). No, možná proto se to jmenuje Virtual. A tou druhou, na kterou se všichni těšíme, není nic jiného nežli hra po síti/modemu. Baf! Stále více výrobců se soustřeďuje na možnost hraní ve více lidech, a proto i Celeris vsadili na tuto kartu a VP se tím stává opravdu virtuálním. Nejenže se pohybujete, jak chcete, ale když hrajete s kamarádem nebo s babičkou po síti, dostává se vám výborné zábavy a legrace. Jediné, co by mohlo chybět jsou výkřiky nevole a nenávisti ze strany soupeře, které se po síti nepřenášejí tak autenticky, ale když hrajete v jedné místnosti, řevu si užijete až dost.

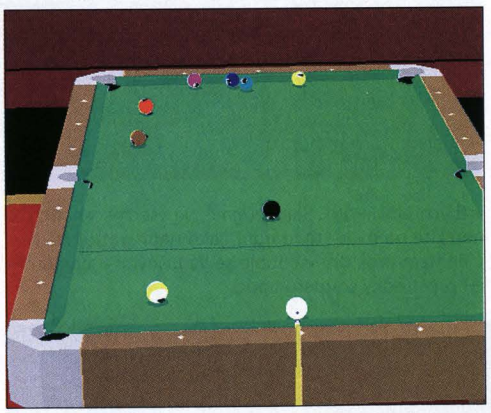
Další, neméně silnou stránkou celé hry je kvalitní ozvučení a hudba. Jak už to bývá zvykem, v pozadí hrají skladby 30. let, někdo mi dokonce říkal, že je to ragtime. Občas změní téma a tak vůbec doplňuje celou atmosféru baru, kde se stůl nachází. Zvuky a mluvené slovo jsou zastoupeny v hojné míře. Protože videosekvence mohou být těžko němé, doprovází je mluvené slovo, jak u kursů s americkým profíkem, tak i u videohelpu, kde na vás promlouvá jemná žena svým šeplavým hlasem. Zvuky jsou realistické a kvalitní.

Ovládání

Standardně se hra ovládá myší, občas je nutno hrábnout do kláves a někdy, ale opravdu minimálně, je nutno zmáčknout tlačítko RESET umístěné v převážné většině na bedně od počítače. Nedá mi to, a proto se zmíním o skutečnosti, že hra občas spadne nebo kousne, jak chcete, ale vzhledem k neotřesitelné skutečnosti, že nepracuje pod Windows, je to překvapující. Domnívám se, že na nedostatek paměti si u mě nemůže stěžovat, takže vůbec nevím, o co jí jde.

V manuálu píší, že se uživatelé manažeru paměti QEMM386 V7.5 mají vyvarovat bootování právě s ním, protože by se mohli dočkat zprávy: „XMS Memory Corrupted". Proto jsem to bootnul jenom s dosovským HIMEM.SYS, ale co to? Ono se to kouslo!!! Naštval jsem se a ignorujíc manuál jsem hru resetnul a nabootoval s QEMMem a vidíte, funguje to! Nevím, co si do těch manuálu vymejšlej. Pche!

Ale zpět k ovládání. Jak jsem již předeslal, hra se ovládá myší a občas klávesnicí, ta je ale čistě závislá na vaší lenosti a touze po pohodlí, neboť ovládání myší není nikterak špatné, ale kdo má infantilní driver na myš, kde si nemůže nastavit citlivost (třeba já), dá přednost klávesám, které mají nahrazující funkce. Ve hře se totiž míří tak, že zmáčknete písmeno „A" a hýbete myšoněm, dokud nenaleznete správnou polohu tága. Poté stisknete „S" a zase hýbete myší, dokud nenajdete správný úhel rány a pohledu. Kdo chce, může si ještě sezoomit nebo odzoomit pohled, a pak pal! No jo, jenže ony jsou dvě pal! To první, myší, je založené na tom, že když si konečně vyberete úhel a pohled, tak pořád se stisknutým „S" zajedete myší dozadu tak daleko, abyste nastavili sílu úderu a pak vyrazíte rukou svírající myš dopředu tak rychle, abyste šťouchli do koule tou správnou silou.



Abych se přiznal, zkusil jsem to asi pětkrát a když jsem si málem poškrábal stůl, tak jsem přešel ke klávesnici (později jsem se teprve dočetl v manuálu, že existuje zesilovač rány, takže přece jen ta hra s myší má něco do sebe, ať žije myš se zesilovačem!). Tam oproti rychlému vpředšťouchu stačí zmáčknout SPACE a je to. No, ale to zase není ten požitek, co? No, každý si musí vybrat. Dále ovládání nabízí několikero pomocných funkcí, jako třeba optimální úhel, optimální natočení, optimální úder a vůbec věci, které kulábristé nepotřebují. Každopádně tam jsou a kdo nehraje kulečník tak často, nezřídka po nich sáhne.

Grafika

Již jsem se zmiňoval o videosekvencích a tak budu psát o té „normální, herní" grafice. Vzhledem k tomu, že VP je na CD, tak hra běhá jak v nejmenším rozlišení klasického VGA (320x200x256), tak i SVGA (640x480x256) a nakonec v super rozlišení 1024x768x256, na které hra vyžaduje kartu Diamond Viper P9000 accel, kterou nemám, takže hraji v klasickém SVGA. Ale i to je super, takže hra po grafické stránce nemá chybu. Samozřejmě, že nemůže být tak bohatá a členitá jako třeba v LOST EDEN, protože tady je jenom stůl a pár koulí s pozadím barových židliček a stropních ventilátorů, ale i tak je nesmírně kvalitní. Stůl je prokreslen do nejmenších detailů, koule s výbornou animací běhají po stole (dokonce i barvy a čísla jsou animovány, takže se nekoná přesouvání koulí, ale opravdové koulení) a všechno si můžete prohlédnou ze všech možných i nemožných pohledů. Co dodat k těm videím? Jsou dobrá, samozřejmě nejsou taková jako třeba v THE DEADALUS ENCOUTER, neboť nevyužívají všech 64K barev (nebo to bylo 16.8M?), ale přece jen jsou dobrá a i laik se z nich poučí. Obsahují dokonce i animovanou historii kulečníku s historickými obrázky a mluveným slovem.

Hratelnost

Hratelnost kolísá, neboť hra byla dělána za asistence dvou profíků jmény Steve Davis a Ronnie O Sullivan (ne, že bych o nich někdy slyšel) a tak když neznáte pořádně pravidla kulečníku nebo biliáru (nevím, jaký je rozdíl), zahrajete si, ale nevychutnáte si pořádně kvalitní zpracování zabrané do nejmenších detailů. Odvážil bych se tvrdit, že je to opravdu pro skalní kulábristy, jak nám ostatně sdělil i profík David Šigola v rozhovoru v minulém Excaliburu.

Na závěr bych rád řekl, že VP se mi opravdu líbil, a kdyby občas nespadnul a já znal pořádně pravidla a zapamatoval si to, co mi ten amerikán hodinu předváděl a kdyby to přece jenom chodilo i na těch 1 024x768 přes Cirrus Logic, pak bych mu dal o deset, možná patnáct bodů více, ale takhle radši zůstanu u těch necelých osmdesáti. Doporučuji pouze pokročilejším hráčům kulečníku a majitelům CD-ROM.

✖ Roger T.

79

Virtual Pool
Kulečník
Možnost hry po síti/modemu

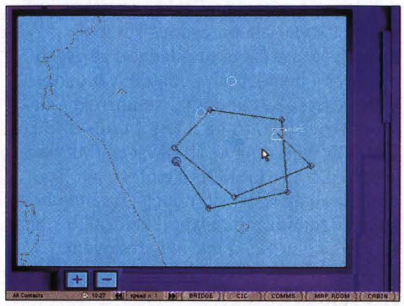
Distributor: *Interplay a Celeric, 1995*
Doporučená cena: *1 199 Kč*
Minimum: *386 SX/40, 1 MB RAM, ss CD*
Doporučeno: *486 DX/40, 2 MB RAM, ds CD, 1 MB SVGA*
Testováno na: *486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB*

USS Ticonderoga ■ PC-CD

RECENZE

Jak zůstat opálený a rozpálený v chladivých oceánech celého světa? Jakub Šlemr radí udělat si soukromý výlet na křižníku Ticonderoga!

Jak si vzpomínám, je to již druhá hra v krátkém čase, která se věnuje současnému stylu vedení války na moři. Kupodivu hlavním protagonistou obou her je americký křižník třídy Ticonderoga. Tou první hrou, jak si ti bystřejší z vás jistě uvědomili, je Aegis - Guardian of the Fleet. Tou druhou, teď by se mohlo rozsvítit i těm druhým, je USS Ticonderoga. Mnohé se změnilo od požehnaných dob druhé a zejména první světové války. Královna moří, bitevní loď, v tichosti odešla. Na její místo se ve-



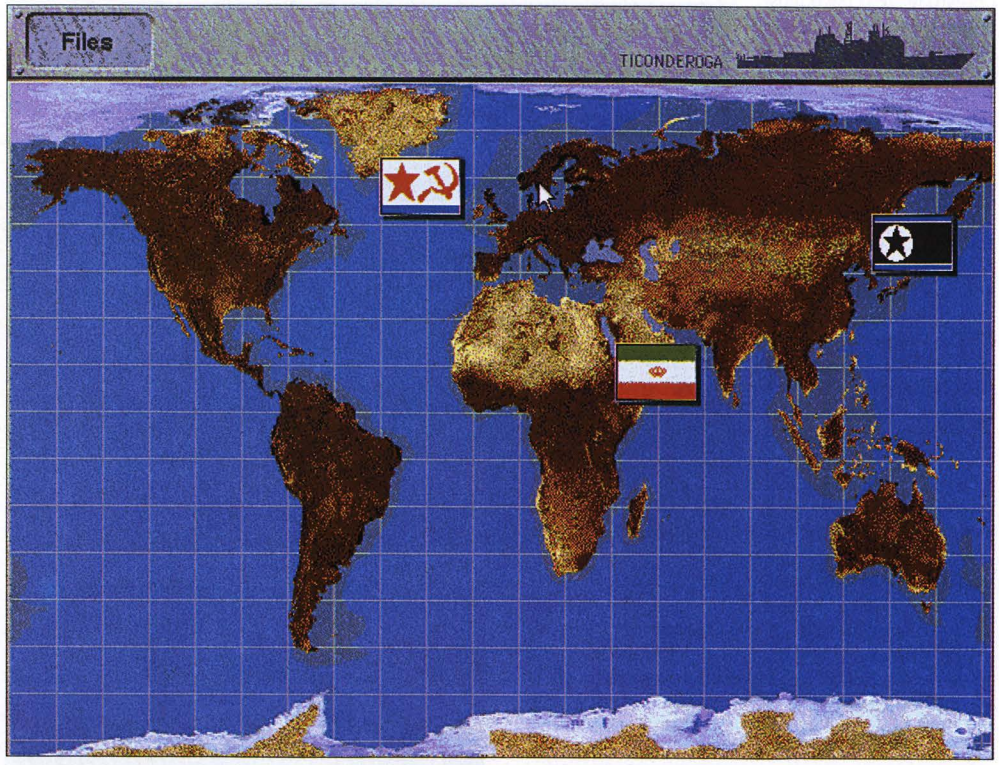
dral objev války druhé - letadlová loď. Z nástaveb zmizely gigantické věže ukrývající ohromná děla schopná vystřelit projektil vážící tunu na desítky kilometrů vzdálený cíl. Místo nich nastoupily řízené střely, které v klidu zničí cíl tisíce kilometrů daleko. Lodě poháněné atomovým reaktorem, které mohou plout teoreticky neomezeně daleko. To vše nutně muselo změnit strategii námořních bojů. Pro ty z vás, kteří se domnívají, že bez této zkušenosti večer neusnou střízliví, připravila firma Mindscape novou hru.

Na rozdíl od svého předchůdce je USS Ticonderoga hrou čistě jen strategickou. Ti z vás, kteří se těší na temné obrysy ocelových nestvůr na obzoru, musím zklamat. Ani milovníci klimatizovaných zatemněných sálů s problikávajícími zelenými obrazovkami radarů si nepřijdou na své. Veškerý boj probíhá na mapách. Ale nemusíte se bát, o zábavu je postaráno v desítkách rozličných misí.

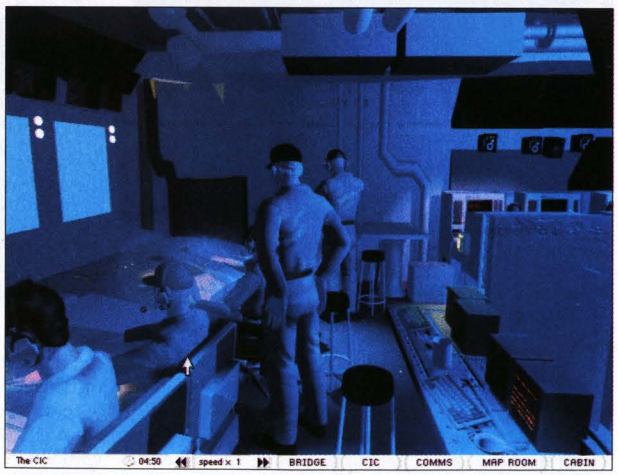
A konečně jsme u toho. Hra je rozdělena v trio přitažlivých na sobě nezávislých scénářů. Severní Atlantik - postneototalitní Rusko ohrožuje obchodní cesty z Evropy do Ameriky a Velká Británie se cítí dotčena. Dalším ze scénářů je tradiční Perský záliv, jenž snad nemůže v žádné takovéhle hře chybět. Nicméně, nejedná se o válku v Zálivu, ale problém ropy zůstává. Chamtiví íránští šejci chtějí to černé bláto jen pro sebe. Posledním ze scénářů je Dálný východ (nebo západ - záleží jestli na to jdete od Greenwiche nebo od Kamčatky). Kim Ir-senův nástupce touží udržovat mír mezi národy pomocí nukleárních zbraní. Všechny scénáře obsahují desítky různých zajímavých a neotřelých misí. Hned první, v severním Atlantiku, je značně originální.

Kapitán ruské lodi žádá o azyl

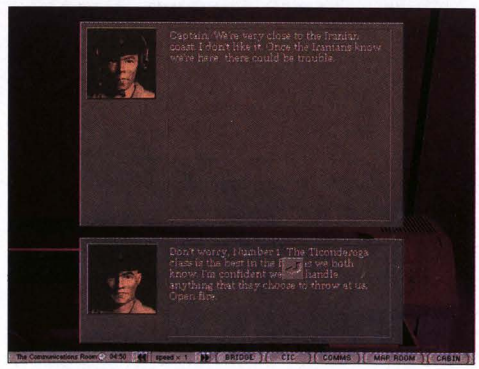
A je na vás, jestli mu uvěříte a posléze ho ochráníte. V Perském zálivu se bude jednat o ochranu tankerů,



vrtných plošin atd. Samozřejmě, ve všech scénářích narazíte na mise standardní, jako např. patrolování v určitém prostoru, souboje se vzdušnými a námořními prostředky soupeřů apod.



Autoři přidali malé vylepšení, které báječně okořeňuje atmosféru. Hra totiž probíhá téměř v reálném čase. Proč téměř? Čas totiž nelze zastavit, dá se ale zpomalovat a zrychlovat. Ovládání je jednoduché a jistě se vám brzy vryje do paměti. Přestože lze hru pohodlně ovládat z jakéhokoli místa, autoři přidali interiér celé lodi, včetně kapitánovi kajuty. Procházka po lodi lehce připomene adventure. Místností je opravdu velké množství a jsou perfektně vykresleny - digitalizace zde nemá místo. Když už jsem u té grafiky, buďte připraveni na perfektní sekvence doprovázející exploze lodí, odpalování raket a dalších akcí. Ubohé digitalizace Aegisu, styďte se! Na druhou stranu tam, kde je prostota a jednoduchost na místě, byli autoři střídmí. Mapy nijak nehýří nesmysly, ale jsou naopak velmi přehledné. A ještě jsem zapomněl na jednu zajíma-



vou místnost - komunikační centrum. Zde budete komunikovat s kapitány jiných lodí a s velitelstvím. Vlastní vůle je zde znázorněna několika málo možnostmi odpovědí, přičemž vaše rozkazy ovlivňují misi celou.

Přitažlivost celého projektu ještě doplňuje vynikající hudba a vůbec celkové ozvučení. Co víc si můžete přát? Ano, je toho hodně, ale jen máloco se týká výborné hry USS Ticonderoga. Co na závěr? Jestliže ve vás koluje jediná kapka strategické krve, nemůžete prohloupit.

✖ Muddok

83 *USS Ticonderoga*
Strategie

*Grafika **90** Hudba **80** Zvuk **80***

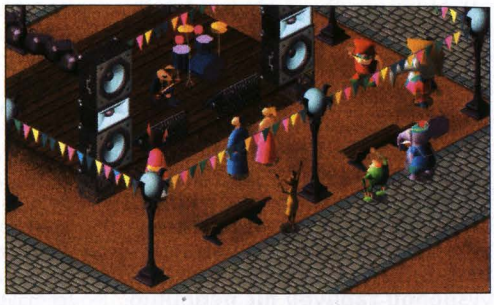
Distributor: *Mindscape, 1995*
Doporučená cena: *1 500 Kč*
Minimum: *486 DX/33, 4 MB RAM, ds CD*
Optimum: *486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, qs CD*
Testováno na: *486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, qs CD*

Little Big Adventure ■ PC, PC-CD

Pomalu a hlavně opatrně jsem se plížil. Přede mnou stál zády Vladimír Ponechal. Hlaveň pušky se mu leskla. Pohl se. Víc jsem nečekal, napřímil jsem se a skočil... Dvě rány rukou a kop. Stačilo mu. Sesunul se, byl mrtvý. Podíval jsem se na bezvládné tělo. „Další mrtvý", konstatoval jsem suše. Né, už mi není líto vojáků, ba ani lidí, kteří zemřeli mou rukou. Osud to chtěl. Musím zabíjet, jsem totiž psanec. Utekl jsem z vězení, protože mě tam zavřeli kvůli snům... Hmm, zní to ale blbě. Proklatý Funfrock, já tě zabiju, to ti přísahám.

Funfrock je zloba této planety. Kdysi dávno tu bylo tak krásně... Potom přišel on, nastolil diktaturu, uvrhl do vězení všechny odpůrce a všude kolem jsou jeho poskokové. Člověk nemůže pořádně ani dýchat. Prohledám toho vojáka... Perfektní, má klíč od severní branky, konečně! Tak jdu k brance... Rozběhl jsem se. Zapomněl jsem úplně na opatrnost. Konečně mám klíč. Tak dlouho jsem ho hledal. Možná, že za brankou bude už ona, moje... Z myšlenek mě vytrhl štěkot kulometu. Vrhnul jsem se zpátky. Utíkal jsem, co mi síly stačily a všude kolem mě dopadaly kulky... Zastavil jsem se. Byl jsem mimo dosah. Co teď, co mám dělat teď? Proklatej život. Rozhlížel jsem se. Mozek mi pracoval na nejvyšší obrátky. Támhle je výklenek.

Tam se musím dostat. Tam nebude mít šanci mě zastřelit jako divokou zvěř a já ho budu mít jako na dlani. Vytáhl jsem magický míček a pevně jsem ho sevřel v ruce. Teď, nebo nikdy. Rozběhl jsem se. Když jsem byl asi dvacet metrů od výklenku, ozval se kulomet. Utíkal jsem, co to šlo. Nevnímal jsem nic, kromě pravidelného štěkotu kulometu a bušení mého srdce. Posledních pět metrů jsem skočil. V plné rychlosti jsem narazil na tvrdou skálu a na chvíli omdlel. Po pár sekundách jsem se probral. Sedl jsem si. Konstatoval jsem, že jsem celý... A co vojáci, kde jsou! Vyskočil jsem na nohy a vystrčil hlavu zpoza výklenku. Kulometčík se koukal jiným směrem. Hmm, myslí si, že mě dostal. Popadl jsem míček a hodil. Zasvištěl vzduchem a trefil vojáka přímo do spánku. Bezvládné tělo zůstalo viset ze skály. Šel jsem opatrně k brance. Né, není tady žádný voják.



hra plná svobody, tj. choď kam chceš, dělej si co chceš, ale hlavně utíkej před strážemi (případně zabíjej stráže).
Planeta Twinsun (tady se odehráva děj) je rozdělená na několik malých ostrovů, mezi kterými cestuje Twinsen různými dopravními prostředky (třeba buginou, létačem, lodí, vznášedlem...). Musí se bránit strážcům (od obyčejného vojáka až po klonovanou myš), kteří jen ho zmerčí, hned po něm jdou. To byste se divili, ale musí také řešit různé logické hádanky a bojovat o svůj život na každém kroku (Funfrock má své lidi všude).
Jeho úkolem je asi co? No přece jako v pohádce. Zničit zlo a zachránit princeznu... Co to melu. Musí zabít dr. Funfrocka a zachránit svoji milou. Prosté, leč né až tak jednoduché. Hra je totiž plná hádanek, chytáků, úskalí... Uvidíte, že i s návodem vám dá mnoho práce a prožijete s ní nejednu bezesnou noc (nejlépe, když druhý den jdete do práce nebo školy).

Otevřel jsem branku a šel jsem do druhé části města. Moje milovaná tady není, ale zato tady hlídkuje voják...
Pro ty, kteří neznají hru Little Big Adventure, je to třírozměrná adventura založená na systému choď, použij, zabij... A ti co ji znají, mi určitě dosvědčí, že je to Tato hra disponuje hezkou grafikou, která zaujme svojí propracovaností a detaily. Postavičky jsou velmi hezky animované a vypadají jako živé (jen si bouchnout). Nejroztomilejší je postavička vojáka. Když do něj mlátíte, natahuje se jako gumový panák. Další kapitolou jsou zvuky, které jsou také pěkně propracované. Třeba když Twinsen jde po kameni, uslyšíte z reproduktorů dutý klepot bot, ale jen co přejde na sníh, budete poslouchat vrzání sněhu. Ještě jednou věcí mě hra zaujala. A to svojí délkou. Při svých deseti megách je hra velmi rozsáhlá, až mě to zaskočilo...
Myslím, že lidi z Elecronic Arts se vcelku snažili a z její dílny vyšla hra, která nesmí chybět ve vaší sbírce.

✖ Vlapon

75 *LITTLE BIG ADVENTURE*
Adventure

Grafika ***80*** *Hudba* ***70*** *Zvuk* ***75***

Distributor: *Electronic Arts, 1994*
Doporučená cena: *1 300 Kč*
Minimum: *PC 386/33*
Doporučeno: *PC 386/40, SB*
Testováno na: *PC 486 DX2/66, 8 MB, SB16 ASP*

Sensible Golf

AMIGA

RECENZE

„Haló, sousedko, jedu navštívit vnuka do Prahy, má na svém počítači Sensible Golf. To si zase jednou pořádně zapařím!" Stařenka se zvedla z lavičky na autobusové zastávce a nastoupila do přistaveného meziměstského spoje. Jen co se zvěst o připravované hře roznesla po vozidle, zavřel řidič Josef Komárek dveře a bleskurychle vyrazil k hlavnímu městu. Babičce už na cestě za vysněnou zábavou nic nebránilo.

To se dalo čekat. Jen blbec by si myslel, že tomu tak nebude. Zase tu máme velice kvalitní song od Richarda Josepha; zcela určitě se v jeho případě jedná o jednoho z nejlepších počítačových hudebníků poslední doby. Zpěv sice není nasamplován tak kvalitně jako třeba v Cannon Fodderech, ale o to je ho víc. Co dodat, startovní číslo jedna, Sensible Singers, píseň „Do Ya Wanna Play Golf?" a firma Virgin. Co blbnu! Pryč s Esem, i Terezou! Raději než téhle pochybné televizní hvězdě se budu věnovat hraní golfu.

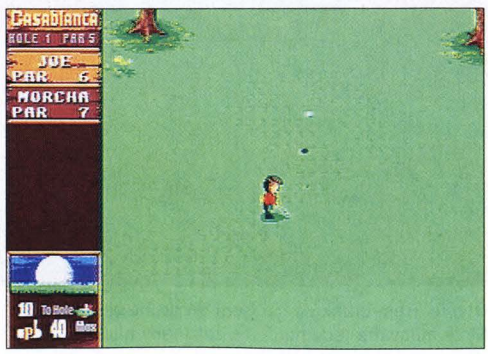
A jde mi to celkem dobře. I když, je pravda, že než se naučíte pořádně a přesně odpalovat a používat ty pravé hole, budete si muset hodně vytrpět. Začátek je vždy nejtěžší, ale po pár promáchnutých úderech se odpal konečně podaří... a míček skončí někde na stromě. Ovládání je odlišné od klasických golfových simulátorů, jako je třeba Microprose Golf. Joystickem přibližně zaměříte na cíl a stejně jako u klasických automatových olympiád mačkáte fire co nejúporněji, abyste vůbec někam dostřelili. Sensible Golf je tedy hra nanejvýš nerealistická, ale o to více zábavná. A co si na nás autoři všechno vymysleli?

Můžete si natrénovat jednotlivé jamky, zahrát si jedno kolo, turnaj nebo celou sezónu. Předem upozorňuji na obrovský rozsah hry - najdeme tu téměř všechny existující golfové „kurzy", od Švýcarska, Německa a Francii až po USA a Kanadu, celkem dvacet pět areálů. Bohužel, návštěva v pražském Motole, či Mariánských Láz-

ních, se nekoná - autoři poněkud pozapomněli na Českou republiku. Ale zdá se mi, že některé trávníky si jsou podobné jako morče morčeti a určitě jich je pár vymyšlených. Když to srovnám s promakanými terény v Microprose Golfu, zmocňují se mne rozpaky. Hlavní je však zábava a o tu bude dokonale postaráno. Ale dokud nebudete pořádně vytrénovaní, nezkoušejte soupeřit s počítačem. I proti nejjednoduššímu -easy-CPU zcela vyhoříte. Asi nejlepší volbou pro skupinovou zábavu bude turnaj nebo kompletní sezóna. Těchto zápolení se totiž může zúčastnit až dvaasedmdesát (72) lidí (adié Skidmarks 2), což by se dalo komerčně využít při nějaké slavnosti, třeba při příští Excalibur show, bude-li nějaká.

I za předpokladu, že už máte mrňavých sensibláckých postaviček dost, ještě tuto hru neodkládejte. Dostanete-li se na dostřel od „greenu" (to je to pečlivě sestříhané území okolo jamky), postavičky uvidíte zhruba tak o 150% větší. S tím ale souvisí další zádrhel. Stane se, že hráč jamku zcela zakrývá, takže nevíte jak je daleko a ani jakou silou máte míček odehrát. Kupodivu, počítačovým hráčům to vůbec nevadí a z jakékoliv pozice střílejí nebezpečně přesně.

O všech výhodách a nevýhodách Sensible golfu už jsem toho napsal dost, teď se mrknu na zpracování.



O hudbě jsem se už zmínil - je bezkonkurenčně super!!! Grafika je taková obyčejná - zkrátka sensiblácká. Mnohé objekty, jako třeba voda a palmy, jsou bezchybně okopírovány z Cannon Foddera, což svědčí o tom, že Sensible Soft je na design svých her náležitě pyšný. Se zvukovými efekty to také není špatné - šplouchání vlnek, různé zvuky odpalů, žuchnutí po písku, cvrlikání vrabců a další se sem skvěle hodí. Zvláště příjemně znějí hlášky po zdolání jamky. Je jich velké množství, podle toho, jak se vám hra zrovna vede. Nevím, co to softwarové firmy mají poslední dobou za divný zvyk - neustále napínat příznivce her pozdním vydáváním svých novinek. Ale jestli budou všechny v tak super kvalitě, jako je Sensible Golf, máme se na co těšit. Tahle hra se bude hrát hodně dlouho - vždyť na vaše dobytí čeká rovných 450 jamek! V současné době existuje pouze Amiga-verze, na ostatní platformy by měla hra vyjít někdy na sklonku léta.

✖ Joe

85 *Sensible Golf*
Sport
Ideální zábava pro víc hráčů

Distributor: *Virgin Interactive Entertainment, 1995*
Cena: *29,99 GBP*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Doporučeno: *Amiga, 1 MB RAM, 2 x FDD*
Testováno na: *Amiga 1200, 2 x FDD*

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 40 MHz / VL BUS 23.800,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 24.950,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI 256 cache . 31.750,-
PENTIUM - 66 MHz / PCI 8 MB RAM.. 40.500,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. 45.300,-

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

15" monitor	+ 3.990,-	CD-ROM UMAX double speed	+ 3.200,-
HD 540 MB	+ 980,-	CD-ROM Mitsumi quattro speed	+ 5.500,-
HD 850 MB	+ 2.320,-	zvuková karta 16-bit	+ 1.990,-
HD 1,2 GB	+ 6.590,-	MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	+ 1.990,-

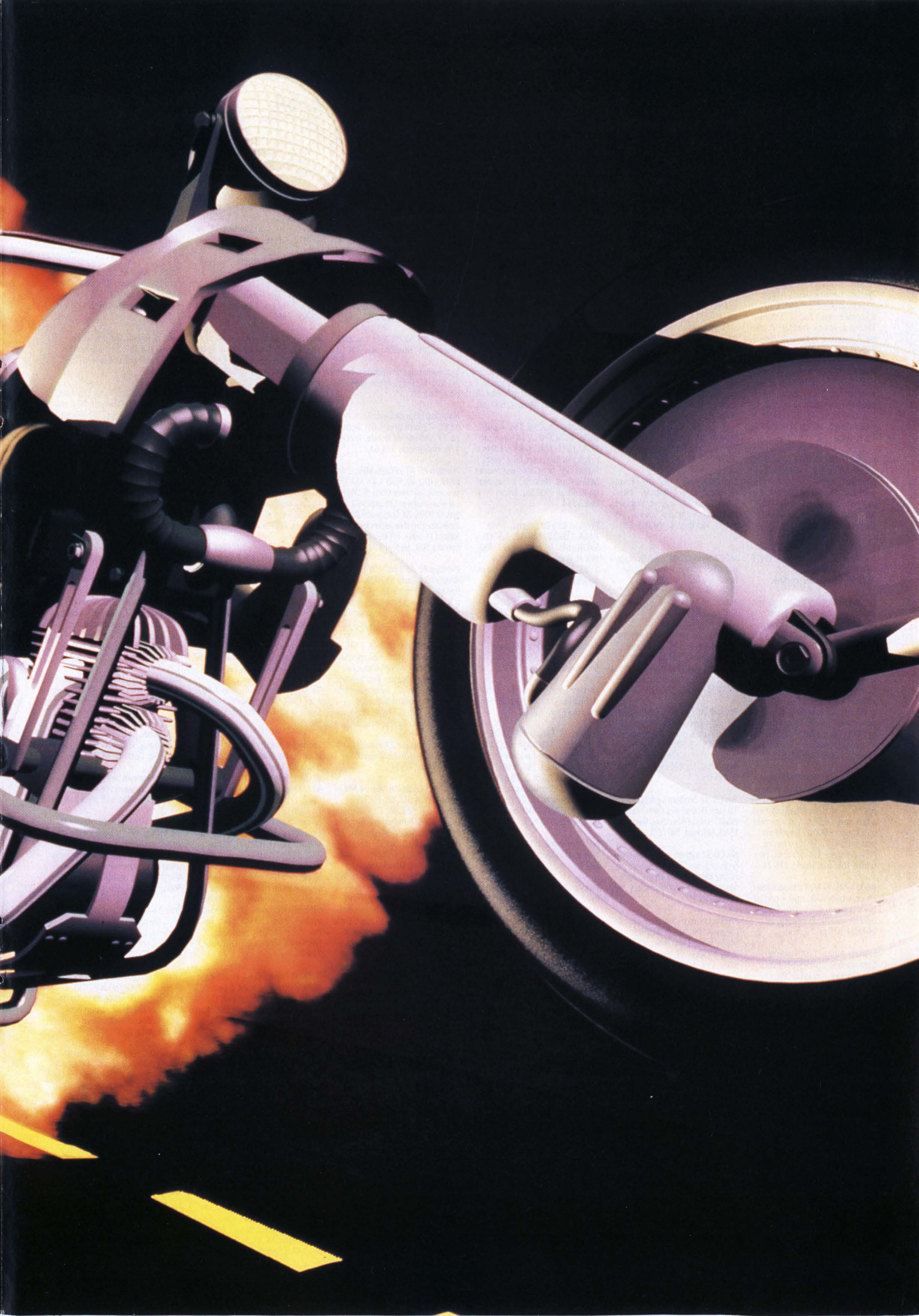
JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 63 50 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 I. 723
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** Till Consult, Kratochvílova 41, Tel: 0641/202 776, 663 07
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ZLÍN: Till Consult, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

excalibur



ŘÁDKOVÁ INZERCE

Bezplatná inzerce! Váš soukromý nekomerční inzerát napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu: **PCP - Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Délka nejvýše 10 řádek. Inzerát, podaný za účelem podnikání, patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a na jeho případné vyřazení z této bezplatné rubriky.

AMIGA

AGC je tady! Amiga and Game club je každému amigistovi k dispozici! Neváhejte a pište si o informace na adresu: Stanislav Češka, Vajdova 13, Praha 10, 102 00. Do rohu obálky napište AGC.

Prodám turbokartu pro Amigu 1200 s procesorem 68EC030 a koprocesorem 68882 (5 200). Možno zaslat na dobírku. Vl. Herna, Rumunská 7, Karlovy Vary, 360 09, tel.: 017/279 716.

Prodám A600, 1 MB RAM, myš + podložku, box na 100 disket, 65 nahr. disket, český návod - málo používanou, stáří osm měsíců. Cena 8 500 Kč. Sl. Krejčí, Lešetín II/667, Zlín 1, tel. do zam. od 10-14.30 hod.

Prodám A500, 1 MB RAM + hodiny, ext. drive 3,5", SCART kabel, 60 disket, box, 2 joysticky, myš + podložka, hry, literatura, bar. stereo monitor, high screen (1 400). Adam Stehlík, R. Prchaly 4488, Ostrava 8, 708 00.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM + hodiny, TV modulátor, myš, hry, literatura. Cena (7 000). Tel.: 0616/211 68 po 16. hodině.

Levně prodám hry na amigu, seznam zašlu za ofrankovanou obálku. Bezkonkurenční kvalita. Jiří Šůla, tel.: 0658/265 20 po 15. hod.

Prodám Amigu CDTV kompatibilní s 500. Výbava CD-ROM audio, floppy disk, 1 MB Chip, RAM, klávesnice, MIDI TV modulátor, úvodní CD, hry na disketách. Ve výborném stavu (8 500), nebo vyměním za A600. Důvod časté stěhování. Předvedu a zaučím. V. Vlasák, Veverkova 1 028, Přelouč, 535 01.

Prodám Amigu 500 1 MB RAM, TV modulátor, joystick, myš + podložka, čes. klávesnice, kryt na počítač + 40 disket her (novinky) a box na 80 disket. Vše v perfektním stavu (7 900). Při rychlém jednání přidám knihu o amize, možná i sleva. Pavel Dolník, Heraltice 106, okr. Třebíč, 675 21.

A600 1 MB RAM, TV modulátor, 20 disket, joystick, myš + podložku. V dobrém stavu. Otto Daněk, Družstevní 881, Dobruška, tel.: 0443/21 976 po 16. hod.

Prodám Amigu 1200, monitor Commodore C1084 ST Genlock Commodore + originál SW na grafiku a titulky. Tel.: 02/231 57 47.

Prodám A600, myš, joy., diskety dle výběru, literatura (9 000). RGB color monitor se zvukem (4 900). Vše výborný stav. Milan Štěpánek, Lysá nad Labem, tel.: 0325/61 673.

Prodám počítač Commodore Amiga CD 32 se hrami Oscar a Diggers za 5 900 Kč. K tomu 2 CD s UFO Enemy Unkown a Liberation (1 900). Možnost přehrávání hudebních CD disků (7 200). I jednotlivě. Vše v záruce. Marcel Žák, Vančurova 2 966, Teplice, 415 01, tel.: 0417/41 201 (po 18. hod.)

Prodám sci-fi hru Microcosm na Amigu CD 32. Úplně nová. (Původně 1 990). Nyní velká sleva. Tel.: 05/383978.

Na CD 32 vyměním nebo prodám za polovinu původní ceny tyto hry: N Stix, Chaos Engine, Labyrinth of Time, Cast Ninja 3, Litil Divil. Možno i na dobírku. Karel Pacák, Vodova 36, Brno, 612 00, tel.: 05/75 92 05.

Prodám CD32 + joypad, 2 diskety, 1 disk - Oskar a Diggers, 2 Disk - hrat. Dema 5 her + animace. Vše (6 690). Dále 2 CD her - Liberation (1 090), Subwar 2 050 (990). Sl. Krejčí, Leštín II/667, Zlín 1, 760 01, tel. do prác. (10-14.30) 067/852 288 1.

Vyměním nebo koupím jakékoli hry na Amigu 1200. Posílejte seznamy. Stálý odběr vítán! Petr Čadský, Bělohorská 1202/201, Praha 6.

Prodám AGA hry na A1200. David Zachara, Kupeckého 759, Praha 4, 02/791 53 43.

Sháním hry na A500: Steel Empire, History Line, Campaign, Milenium, Global Conquest, Warlords, Barbarian, Railroad Tycon aj. Jiří Pleska, Gorkého 6, Vyškov, 682 01.

Máš Amigu? Zbožňuješ Dungeony? Chceš si vyměňovat zkušenosti, hry atd? Neváhej a piš. Dám cokoli za Wizardry 7! Kryštof Zeman, Borová 1697, Rožnov pod Radhoštěm, 756 61.

Prodám Amigu 500 s barevným monitorem 1084S, 2x joystick, 100 ks disket - programy, hry (komplet 10 000), možno i jednotlivě. Libor Novohradský, Palackého 28, Blansko, 678 01.

Prodám Amigu 600, 1 MB RAM, 2x myš s podložkou, 2x joystick, 120 disket, externí disketová jednotka 3,5"(8 500). Při rychlém jednání možná sleva. Spěchá. Roman Jirků, Na Pěšině 274, Děčín 9, 405 05.

Pro CD 32 prodám senzační 3D (styl Doom) hru Deth Mask (950). Haluza Miroslav, Čechova 1583, Náchod, 547 01.

Na CD 32 vyměním hry The Labirinth of Time, Simon the Sorcerer za hry Battleches a Theme Park. Možná výměna jen jedné hry. Tel.: 02/561 56 31.

Prodám nové nepoužívané orig. hry na A500, A600. Dogfight (400), Ishar 3 (700) nerozbalená, Ishar 3 (700) vyžaduje 1 MB chip RAM. I na dobírku. Martin Kerda, Sukova 2591, Teplice, 415 01.

Prodám disketovou verzi hry Quarantine (400), Duna 2 (200). Jsou „zabaleny" v RARU. Michal Seibert, Pozděchov 27, Vsetín, 756 13.

PC

Koupím PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 420 MB - 1 GB HDD, 3,5" FDD 1,44" minitower, SVGA 14" color monitor LR, klávesnice CZ/US, myš, grafická karta, programové doplňky. Cenu nabídněte. Lukáš Slezák, Lipov 551, 696 72.

Prodám motherboard 286/16 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HDD, 1,2 MB FDD a 1,44 MB FDD. Velmi lacino! Robert Pauliček, Zákrejsova 630, Hradec Králové 9, 500 09, tel.: 049/35 392.

Rád bych kontaktoval 15-16 letého jedince se zaměřením na programování v Turbo-Basicu na PC, za účelem vzájemné výměny poznatků, případně spolupráce při tvorbě softwaru. R. Nepšinský, Zikova 17, Olomouc, 779 00.

Koupím zvukovou kartu S.B. 16 ve stereo (do 2 800), nebo Turtle Beach Monte Carlo (do 3 400). Radek Čermák, Harachov 396, tel.: 0432/529 371.

Nabízím, popřípadě vyměním nejnovější hry na PC (Alladin, Lion King, Heretic, Cyklones, Descen, Hell, Lemings, NHL Hockey 95, Dark Forces atd.) Seznam zdarma! Solidní jednání. P. O. Box 45, Nové Město na Moravě, 592 31.

Prodám počítač PC 386, 4 MB RAM, 40 MB HDD, 14"monitor EGA (15 000 Sk). Dále prodám originální hru Heimdal 2, verze PC - (800 Sk) , hry Game Boy: Super Mario Land (900 Sk) a Play Action Football (900 Sk). Tel.: 0822/254 52.

Prodám 386 DX, cache, 4 MB RAM, 130/260 MB HD, 3,5"FD, SVGA color LR monitor (22 000). Ing. B. Hanelová, Svojsíkova 1585, Ostrava, 708 00 tel. do pr. 069/628 24 41.

Prodám Sega Master System II se čtyřmi hrami. Levně (2 000). Radys, Olomouc, 068/522 73 77.

Koupím shareware, freeware i software na PC. Michal Pospíšil, Seifertova 6, Přerov 750 02.

Koupím color monitor 14" pro PC. Nabídněte. Michal Pospíšil, Seifertova 6, Přerov 750 02.

Prodám PC Escom 486 SX/25, 256 KB cache, 4 MB RAM, HDD 170 MB,2 FDD, Sound Galaxy Pro 16, Escom Mouse + 100 disket 5,25" (hry), SVGA Color 0, 28 mm LR. Prodám i jednotlivé komponenty. Cena dohodou. M. Červenka, Školní 1034, Bystřice pod Hostýnem, 0635/912 627.

Nabízím-vyměním hry na PC/AT. J. Veselý, Sluneční 6, Šumperk, 787 01.

Prodám PC 486 DX/40, 4 MB RAM, 214 MB HDD, 3,5" + 5,25"FDD, SVGA 512 KB, color LR monitor, CZ klávesnice, minitower, myš + podložka, joystick, mnoho software (DOS 6.22, Windows 3.11 CZ, AmiPro, CorelDraw, NC, NU 8 a další + mnoho her. V záruce - 4 měsíce starý (27 900), dohoda možná. Nenutil, tel.: 0634/25 379 (8-17 hod).

Prodám PC 386/SX 33 MHz, 2 MB RAM, 80 MB HDD, 3,5" FDD, color monitor VGA, rozšířená klávesnice (25 000). Jan Zajíček, 02/42 95 484.

Prodám deskop PC 486 DX/33 (až 486 DX2/80) 256 kB Cache, 4 MB RAM, HDD 340 MB, grafická karta Stealth 64 VLB 1 MB DRAM, 14" color monitor MRR II, Sound Blaster 16 V. E. Programy: AVG 3. 3, Excel 5.0 CZ, Word 6.0 CZ, atd. + hry (44 350). Marek Němec, Praha 6, tel.: 351 93 36.

Utilitu SXCMOS notebooku Escom Blackate 386 SX III pro zvětšení RAM a nový nebo zachovalý akumulátor k téže značce. Petr Vlček, Na Výsluní 484, Hrotovice, 675 55, tel.: 0618/99 212, zam. 0509/92 31-2, kl. 3324.

Predám vlastný súbor grafických procedúr pre VGA X-mode 256 v assemblery pre Pascal, C atď. Rýchlosť, 10 módov, scrolling, viac videostránok atď. Demá za disketu. Michal Ďurdina, Sekulská 5, Bratislava, 841 00.

Kopím nebo vyměním české textové hry pro PC. P. Štěpek, Čeloudova 1108, Třebíč, 674 01, tel.: 0618/32 55.

Prodám nebo vyměním CD verze her: Megarace, Gunship 2000, Hell Cab, Rise of the Robots, Secret of Monkey Island, Pirates gold, Subwar 2050, F-15 Strike Eagle III, Sherlock Holmes-Consulting detektive. Jindřich Jurkovič, Tel.: 069 94/223 20.

Sháním hry na PC. Petr Svoboda, Trhová 105, Horažďovice, 341 01.

Vyměním případně prodám hry na PC. Erik Machatý, Předvoje 4, Praha 6, 162 00.

Nabízím, případně vyměním hry na PC. Celkem přes 1 GB. Seznam za 3 Kč. Vladislav Benda, Krátká 176, Hrdějovice, 373 61.

Prodám PC AT 286/16 MHz, 2 MB RAM, HDD 40, FDD 1.44 MB, koprocesor, bez monitoru (6 000), kapesní modem Longshine 2 400 bps (2 000), ZX Spektrum 48 KB, interface pro dva joysticky, ČB TV Junosť (1 500). Jiří Kubíček, Gemerská 503, Litovel 784 01.

Prodám PC AT 286/16 MHz, 1 MB RAM, VGA karta 512 KB, 50 MB harddisk, monitor 15, 3,5" a 5,25" FD + některé originální hry (12 000), při rychlém jednání sleva. 02/376 271 nebo 364 189.

Prodám 386/DX/40MHz, 4 MB RAM, 120 MB HDD, obě mechaniky, VGA 512 KB, SVGA monitor Synco, Soundblaster Pro, joystick, myš, keyboard CS, minitower Libra, velké množství software (27 500). Tomáš Hosnedl, Heydukova 17, Čes. Budějovice, 370 03.

Sháním program ZX emulátor na PC. Josef Krajánek, Vrchlického 2367, Žatec, 43 801.

Prodám PC 286/16 MHz, 4 MB RAM, SVGA 512 KB, FD 3,5" a 5,25", 40 MB HD, CS klávesnice, 14" SVGA monitor + filtr, Microsoft myš, Sound Blaster Pro 2.0 de luxe + sluch. 5,25", diskety + software. Pouze komplet (23 000)! Petr Hlaváč, Jílovská 1153, 02/471 38 46 (záznamník).

Vyměním nejnovější hry pro PC. Mám zájem hlavně o nejnovější. Mezi mé novinky patří např. Little Big Adventure, Jungle Strike, X-Com, Dungeon Master 2, Kyrandie 3 a spousta dalších. Seznam za seznam! P. O. Box 45, Nové Město na Moravě, 592 31.

PC 486 SX40, 128 KB cache, upgrade možný až na Pentium 24T, výkon sestavy 28 500 dhrystones plně srovnatelné se systémy DX2, 4 MB RAM, 270 MB HDD Caviar, SVGA color monitor MPRII LR, 3,5" floppy, myš, minitower, MS DOS 6.2, MS Windows 3.1, mnoho her a programů, v záruce 12 měsíců, HDD 24 měsíců. Robert Pokorný, V Olšinách 19, Praha 10, tel.: 734 386.

Prodám orig. programy na počítač PC: Epic, 3D Konstruktion KIT 2.0, Wintext 602, Box na 60 disket 5,25, myš-Genius. Čistící disketa 5,25. I jednotlivě. Cena 3 000 Sk. Milan Borščˇ, ul. 9. mája 256, Turč. Štiavnička, Martin, 038 51, tel.: 0842/36 755.

Prodám hry, programy a erotiku za velmi nízké ceny. J. K. Box 110, Olomouc 1, 771 00.

C-64

Prodám počítač C-64 + dataset + diskdrive 1541/II, joystick, 34 disket + diskbox. Vše za pouhých 5 000 Kč. Petr Martinovský, Chrášťany 153, okr. Rakovník, 270 01.

Koupím hry Lemmings a Prince of Persia pro C-64. Pouze na disketách. Adresa: František Šrámek, U vlečky 1021, Kuřim 664 34. Tel.: 05/412 306 16.

Prodám C-64, kazeťák, 2x joystick, cartridge, black box, cca 1 300 her, literatura. To vše za 4 000 Kč. Tel.: 0362/50 89 Pá, So večer. J. Paťava, Jablonského 392, 397 01 Písek.

Prodám C-64/II, dataset, FC III, joystick, box (cca 100 ks disket: GEOS, hry). Cena 4 500 Kč. O. Tanger, Písek, tel.: 0362/70 147 (večer).

Prodám C-64, data set, disketová jednotka, víc jak 300 her na kazetách a disketách. Cena 6 000 Sk. Radka Kozmová, Mliečná 25, Košice, tel.: 095/711 659.

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s. r. o. , BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l. 41.

Sháním hry na C-64: Prince of Persia I a II, Lemmings a jiné na kazetách. Roman Friedel, Hlavní 130, Opava, 747 06.

Prodám C-64, trafo, kabeláž, joystick, tape, Cartridge (super games), kazety s hrami, literaturu v Češtině a Němčině. Cena 2 500 Kč. Martin Stejskal, Okružní 1492, Lysá nad Labem, 289 22.

To nejlepší pro C-64 - přes 1 400 z let 1984-94 pro kazetu i disk. Seznam a bližší informace za 4 Kč známku.

Prodám C-64/II s datasette, joystick, turbo Cartige, reset tlačítko, 5 kazet a literatura zdarma (2 000). Tomáš Huček, Husova 837, Městec Králové, 289 03.

Prodám C-64 + příslušenství, velké množství her, stará i nová čísla Excaliburu, 100% stav. Cena dohodou. Marek Hampel, Větřní 274, 382 11.

Nabízím C-64 ve výborném stavu s originálním magnetofonem, joystickem a manuály (i v češtině), výhodný pro hraní, programování, výuku + přes 250 her a programů. Příznivá cena, předvedu. R. Nepšinský, Zikova 17, Olomouc, 779 00.

Nabízím hry na C-64. Pouze ne diskety. Jedná se např. o Lemmings, Shadow of the Evil, Flumings World, ARC Golf, Budokan a další. Filip Sladký, PMV 485, Holýšov 345 62, tel.: 88/91 475.

Prodám C-64, disk drive, kazetový nahrávač, joystick, dokumentace, kabely, 700 her na kazetách, disk. možnost připojení na monitor (4 000). Dohoda možná. Jiří Jirsa, Plešivec II/382, Český Krumlov, 381 01, tel.: 0337/5661.

Prodám C-64 ve výborném stavu, disketová jednotka, magnetofon, hry na 80 disketách i kazetách, zelený monitor, joystick, zásuvný modul, literatura - (4 500). Tel.: 651 26 93, od 17-23 hod.

Pro C-64 koupím disketovou jednotku, přídavnou paměť, RAM nebo hard disk. Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo, 671 81.

ATARI

Prodám Atari 130 XE, magnetofon, 2x joystick, 12 kazet - hry i uživatelské programy, trafo a literaturu (3 000). Přidám tiskárnu RT100. Oprava nutná. Petr Masopust, Šafaříkova 24, Chomutov, 430 03.

Prodám Atari 800 XE, rozšířená RAM na 320 KB, magnetofon, 3x joystick, Catridge, super Turbo a TTDOS, 2x kazeta s hrami a kazeta s programy, česká literatura - jako nové. Tel.:02/724 72 32.

Prodám Atari 65 XE, 2 joysticky, cartidge, hry, tisk. BT 100 s příslušenstvím (3 800), 100% stav. R.Liška, Přemyslovců 17, Ostrava 9, 709 00.

Koupím hry na Atari: Xestreet Fighter II a jiné. Seznam nutný. Miloš Novotný, Příbram III-156, tel.: 26577.

Sháním hry a programy pro Atari XE/XL. Jen na disketách. Platí stále! Pavel Koloděj ml., Jabloňová 884, Valtice, 691 42.

Lee Grafics - revoluční grafický (DTP). Program pro Atari 800 XE/XL s mnoha funkcemi, ukázkami a fonty, Cena 99 Kč za disketu + manuál. M. Půda, Lipová 627, Ostrov, 363 01.

Prodám nebo vyměním hry pro Atari 800 XE. Seznam zašlu zdarma. Karel, tel.: 0933/62 505.

RŮZNÉ

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

Sháním hesla ke hře Flapy na Sharp MZ 800. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, Praha 7, 170 00.

Sháním nebo vyměním hry pro Macintosh. Nabízím např. Prince of Persia aj. Jindřich Prokop, Závodní 98, Ostrava 3, 703 00.

Prodám konzoli Sega Master System II ve slušném stavu + 3 hry (3 800). Tel.: 791 418 3 po 8. hod.

Prodám mikropočítač Didaktik M, rok výroby 1991 v perfektnom stave. 1/2 z pôvodnej ceny. K počítači pridám kazety s hrami a užitkovým softwarom, literatúru a joystick. Martin Holák, Ústecko-orlická 17, Poprad, 058 01, tel.: 092/328 33.

Prodám hry na Game Boy: Gauntlet 2, Elevator Action, Wresling 2, Garfield, Double Dragon 3. (500). Radek Čermák, Harachov 396, tel.: 0432/529 371.

Sháním disketovou jednotku pro Sharp M2-800 (i použitý OV). Případně sháním někoho kdo by dokázal opravit magnetofon pro Sharpa. Pokud možno levně. Jan Brožek, tel.: 364/92 404.

Prodám SG NX PRO 16 (možnost Wave Table) za 3 500 Kč, MB 386 DX 40 + 386, 8 K Cache (patice 486 DLC) 3 000 Kč. Streamer Escom 250 MB/3,5" interní kazeta 3 000 Kč. Novák, tel.: 0641/225 135.

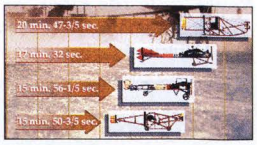
Prodám hry na Atari 800 XE z roku 90-94. Hry jsou jedny z nejlepších z žebříčku v Excaliburu. Za známku zašlu seznam. Tel. : 0417/721 33. Josef Mindák, Komenského 198, Dubí 3, 417 03.

Prodám zbytek nahraných disket na Atari 1040 STe. No-name za 30-33 Kč. Ještě mám cca 200 ks a proto neváhejte. Zašlu seznam toho nejlepšího pro vaše miláčky. Marek Rubáš, tel.: 0164/52 36.

ACES The Complete Collector's Edition

■ PC-CD

Nevím jak vám, ale Karlu Florianovi se zdá, že se všichni úplně pomátli. Atypické počasí zřejmě působí na všechny a tak se výrobci her, ať už známí či neznámí, rozhodli vydávat speciální edice, kolekce a vůbec věci staršího data. Už jsme tu měli pinballovou edici, ne, dokonce tři pinballové edice, a teď se i Sierra rozhodla pro vydání kolekce všech známých simulátorů řady ACES a k tomu přidala tankovraždiče, rudého barona, nějaké demo na Metaltech a ACES (zase), tentokrát přes hlubinu, a pak novinku (kupodivu) jménem Aviation Pioneers - Museum Of Flight, tedy Létající Průkopníci - Muzeum Letectví.



Přihlížeje ke skutečnosti, že o simulátorech ACES jsme v Excaliburu již psali a že každý o nich ví své, přesunu se raději k průkopníkům, kde nás čeká několik překvapení. Prvním z nich je skutečnost, že hra nebo spíše kronika pracuje pod Microsoft Windows. Instalace proběhne bez problémů (ještě bych rád připomněl, že všechny zmíněné tituly lze instalovat jak v DOS (až na Pioneery), tak pod „voknama", kde běhají kupodivu normálně, ne-li rychle).

AP pracují v rozlišení 800x600x256. Některé obrázky jsou v jiných parametrech, ale obecně kronika spolupracuje v tomto modu. Kronika letectví, psaná anglicky, obsahuje tři nabídky. První je manuální listování historií, prohlížení obrázků, čtení dokumentace či sledování videosekvencí doprovázených mluveným slovem. Další je tzv. tůra, kde vás počítač provede obsáhlou historií letectví. Tato nabídka je celá doprovázena slovem anglicky mluvícího muže, jehož hlas není nikterak nepříjemný, jak ostatně může dotvrdit moje sestřenice. Celé je to vyvedeno v černobílých obrázcích, což vůbec není na závadu. Třetí a poslední je demonstrace simulátorů ACES, Red Baron a A10 Tank Killer. Mimo AP kompakt obsahuje hratelná dema Metaltech: EarthSiege a ACES Of The Deep. MTech již svou recenzi má a ACES se jí snad brzy dočkají.

Tak. Sierra vydala notoricky známé věci, plus některé novější.
Celý pakl působí sympatickým dojmem a je to osvěžení, znovu si zahrát staré známé ACES. A ta kronika letectví? Není nijak nudná, a to, že je černobílá, jí nikterak neubírá na kvalitě, ba právě naopak, je poučná a zábavná a jak říká můj táta, nikomumu neuškodí ji shlédnout.
Ne, tento kompakt by u vás neměl chybět!
Pozn.: Red Baron obsahuje editor misí!!!
✖ Roger T.

80 *ACES - The Complete Collector's Edition*
Letecká sbírka
Red Baron obsahuje editor misí!!!
*Grafika **79** Hudba **80** Zvuk **79***
Distributor: *Sierra & Dynamix, 1995*
Cena: *1399 Kč*
Minimum: *486 SX/25, 4 MB RAM, WIN 3.1, ss CD*
Doporučeno: *486 DX/40, 8 MB RAM, ds CD, SB*
Testováno na: *486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB*

Fire Hawk

■ ATARI ST

V blíže nespecifikovaném časovém období byla malá ostrovní republika Lafia obsazena drogovým komandem. Sesazený prezident pochopitelně zažádal o pomoc Spojené státy, a hle, ty mu vyšly vstříc. Kongres s tím sice nejprve nechtěl mít nic společného, ale po dlouhé debatě se usnesli na tom, že by to mohlo pošpinit jejich pověst a rozhodli se pro menší vojenskou podporu. Ze svého technického muzea si místní hlavouni vypůjčili nejmodernější dostupný vrtulník, na ulici unesli Josefa Komárka a dopravili jej na letadlovou loď USS Excalibur, která jej dovezla do blízkosti okupovaného ostrova. Tam milého nevojáka posadili do helikoptéry, zběžně mu vysvětlili funkci některých tlačítek a páček a za pár minut už odlétal (no, odlétal...) z lodi s cílem přivézt zpět zajatého tajného agenta.

Každému musí být jasné, že se oním dobrovolníkem stává on automaticky při koupi hry. Kdo už jednou hrál některého ze „Striků", bude patrně (asi nepříjemně) překvapen, že svůj vrtulník neovládá ve fantastické trojrozměrné krajině, ale vidí jej seshora, čili herní plocha má rozměry pouze dva. Létátko se ovládá poměrně dobře a pohotově se uhýbá nepřátelským střelám, což je dáno také tím, že tyto se šinou poněkud pomalu. Navíc je tu jakýsi kurzor, který slouží jako zaměřovač a současně ukazuje směr k nejbližšímu cíli mise. Co je tedy jejich náplní? Tak v první řadě je to likvidace nepřátelského bojového zařízení, jako jsou kulometná hnízda, bunkry, mosty, letiště a podobné věci. Čím více se toho zničí, tím lehčí bude plnění mise. Další složkou je záchrana různých agentů, zpravodajů a průzkumníků, tzv.

„paragánů". To se děje tak, že po příletu ke človíčkovi, který vytrvale skáče na místě a mává ručičkama (bohužel nepokřikuje „HELP!"), se obraz přepne do vidění podobného slavné Operation Wolf. Svůj vrtulník vidíte zezadu, zepředu proti vám nalétávají nepřátelská letadla a helikoptéry, vydatně po vás střílejí a vy palbu opětujete. Stačí stisknout doleva nebo doprava s firem, podle toho, kde se protivníkův objekt zrovna nachází. Během této akce je z vrtulníku vysunuto záchranné lano a dole po zemi pobíhá voják, který se jej snaží zachytit a vyšplhat do útrob vašeho stroje.
Hrát začínáte se třemi životy a několika zásobníky do kanónu. Občas zůstane po zlikvidovaném člunu či stavbě balíček, který může obsahovat munici nebo energii a další bonusy. Co bych hře vytknul, je, že se po ztrátě života objevíte znovu na mateřské lodi a nepokračujete ze stejného místa jako ve „Stricích". Tato drobnost poněkud narušuje tempo války. Alespoň že vše, co se vám podařilo zničit, je stále v troskách.
Grafika by se určitě dala vylepšit, neboť působí poněkud „hrubým" dojmem. Animace je na dobré úrovni, vrtulník se otáčí celkem plynule, země pěkně scrolluje do všech stran. S hudbou si autoři také moc nevyhráli, je tu jedna úvodní skladba a tím to končí. Zvukové efekty jsou sice nesamplované, ale na to už jsme u ST zvyklí. Co hru drží nad vodou? Její hratelnost, díky ní určitě u této arkády pár dní vydržíte.
Suma sumárum, Fire Hawk není ani úplná bomba, ani naprostý propadák, ale celkem dobrá hra, která si zaslouží alespoň trochu vaší přízně. **✖ Joe**

65 *Fire Hawk*
Arcade
*Grafika **61** Hudba **59** Zvuk **55***
Distributor: *Codemasters, 1993*
Doporučená cena: *500 Kč*
Minimum: *Atari ST, 512 KB RAM*
Doporučeno: *Atari ST, 512 KB RAM*
Testováno na: *Atari 520 STM, 1 MB RAM*

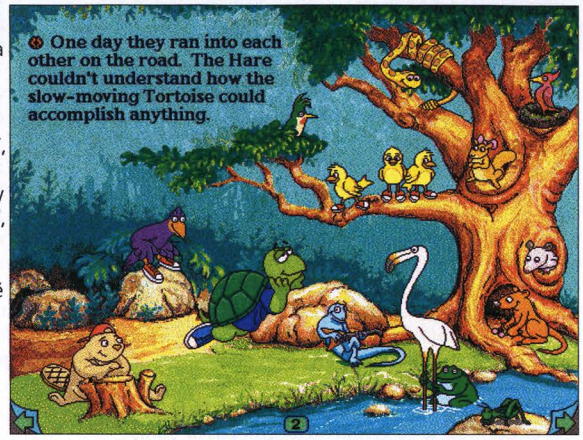
Living Books

PC-CD, MAC

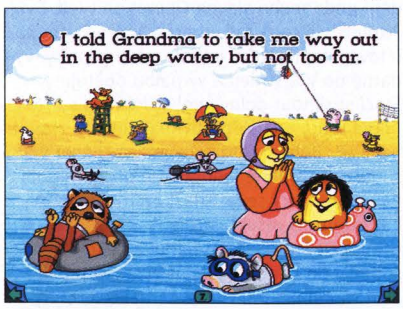
RECENZE

Attention, please! Attencione! Uvága, uvága! Pro všechny ty, kteří se už nedívají na kreslené filmy, ať je to Méďa Béďa, nebo Goofy; pro všechny ty, kteří ohrnují nos nad comicsy - „Pro vás Karel Taufman tuhle recenzi vůbec nepsal, tak koukejte zmizet na jinou stránku!"

Jsou hry, které si spouštím, když je mi mizerně a potřebuji se vybít, nebo najít novou energii do dalšího dne. Takový je například Doom 2 - Hell on Earth. Pak není dlouho nic a pak je jeden titul, který si zapnu, když je mi dobře, můj protějšek není na obzoru a já chci, aby mi bylo ještě líp. Ta hra se jmenuje „Just Grandma And Me" (Jen babička a já). Je to první titul z Broderbund'ské série Living Books (Živé knížky), která se před lety stala megahitem. Smetla z prodejních pultů nejprodávanější střílečky a adventury a na celý měsíc ovládla trh. Následovaly další tituly. Jejich úroveň nebyla úplně stoupající, ale technicky se většinou zdokonalovaly. Hlavně, že se všechny prodávaly dobře. Navíc se, nehledě na své stáří, prodávají neustále. Přitom nepřináší série Living Books na první pohled nic převratného. Broderbund's prostě vzal knížku, rozložil ji na stránky s obrázky a textem. Přidal trochu animací a samplů a je to. A je to? Výsledek tohoto na první pohled nudného mixu je ve svém oboru maximalistický.



Většina titulů Living Books jsou vytvořeny podle již existujících knížek: Grandma podle Mercera Mayera, Kid podle Jacka Prelutskyho a Želva a zajíc pochopitelně podle Ezopovy bajky. Časem začala firma věnovat i vlastním titulům. Další změny nastaly ve využití cédéčka. Postupně na něj začali jako reklamu přidávat preview ostatních částí série, podobně jako to dělá Microsoft. Přibyly



také animace v pozadí a změnil se jejich charakter. V „Babičce" jsou snad všechny cyklické. Znamená to, že skončí tam, kde začali.

Co se balení týká, hry série Living Books můžete získat jednak s nově zakoupeným počítačem a nebo v softwarové prodejně. Ten druhý případ má tu výhodu, že v krabici naleznete i paperbackové vydání knížky, kterou CD zpracovává.

Instalace

Instalace je kapitola sama pro sebe. Totiž není!!! Prostě se nevede. Jednoduše nastartujete Windows (vem mě Cyberdemon) a spustíte *.exe soubor. Toť vše. Nikdo se vás neptá na DMA, IRQ, zvukovou kartu a nic se neukládá na hard disk! Kdyby tak všechny CD-ROM tituly využívaly toto médium tak dobře jako Living Books, měli bychom hned jednu čtvrtinu hardu volnou. No nic.

Podívejme se ale na jeden titul ze série trochu blíže. Protože tady mám právě po ruce „The Tortoise And The Hare", podíváme se na

„Just Grandma And Me"...

Po hezkém animovaném intru, které doprovází krátká znělka (mimojiné jedna z mála hudeb, které ve hře uslyšíme) se dostaneme titulní stránku knížky (hm, hezká). Něčí hlásek odslabikuje název a autora. Kdopak to asi byl? Otočíme myškou o stránku dál a hele - tady je! Je to Little Critter (doslovně přeloženo - kreaturka) a hned se nám nasamplovaným hláskem představí a uvítá nás ve své knížce. A tady si už můžeme vybrat, jestli si v ní chceme hrát (vysvětlím později), nebo si ji nechat přečíst. Druhá volba pak vypadá jako animovaný film. Program sám projede všechny stránky, přečte komentáře a ukáže základní animace. Něco tak uklidňujícího jen tak neuvidíte. Opravdový balzám na bolavou duši. Pokud je vám to málo, můžete si zvolit jeden ze tří jazyků, ve kterých bude knížka komunikovat. Na volbu tu jsou - angličtina, španělština a japonština. Ačkoliv mají všechny knížky série toto menu prakticky shodné, jazyky se různí. Většinou nacházíte jen angličtinu a španělštinu. Je trochu s podivem, že ať navolíte jakýkoliv jazyk, v menu s vámi bude komunikováno neustále v angličtině. To je taková místní anomálie. Kdo by si potrpěl na menu rozsáhlejší, může si skočit na další stránku a zvolit si na které konkrétní stránce si chce hrát. Hrát? Jo, teď je asi ten správný čas, abych to vysvětlil. Navolíte kupříkladu LET ME PLAY na první stránku. Co následuje? Stránka se vám ukáže a rozvine se vstupní animace. Zní příjemná melodie a babička vychází s Critterem z domečku. Žasnete nad SVGA grafikou, barevností, detaily a nad plynulostí animací. Prostě malý film. V pravé polovině obrázku je text. Dětský hlásek předčítá „We went to the beach, ...", nebo alternativu v navoleném jazyce. Aktéři, kteří se hlasů postav chopili jsou pro každý jazyk jiní, ale všichni zní dost přesvědčivě (patrně profesionálové) a akusticky velmi čistě. Když skončí vstupní animace, dostane se vám pod myš kurzor a vy můžete klikat o sto šest. Kliknete na dutinu stromu a vyběhne veverka. Rozhlédne se, nakoukne do hnízda, párkrát se protočí kolem stromu a zaleze zpět do otvoru (příklad animace krátké, roztomilé). Můžete ťuknout na okno v obývacím pokoji a ozve se vyzvánění telefonu. Pak slyšíte záznamník s babiččiným hlasem (příklad zvukové animace). Ťuknete na plot a plaňky se začnou postupně jedna po druhé zvedat. Když vlna dorazí k babičce, píchne ji a babička vykvikne (příklad animace humorné). Když se trefíte na kytku, vyletí z ní včela a usedne na Critterovu kšiltovku. Babička si toho všimne a komentujete to. Critter se vyleká, zakvičí a začne s sebou škubat. Babička ho uklidní a včela odletí (příklad animace rozsáhlé).

A jak je to s dějem? Jako v každé dětské knížce. Uvolňující. Babička jde s Critterem na autobus, dojedou na pláž, koupí si párky v rohlíku, plavou, potápějí se, staví hrad z písku a nakonec jedou unavení autobusem domů, ale to už je večer a každému se chce spát. Uáááh. Dobrou noc, děti. Chrrrrrrrr!!!! No jo, kdyby ten život byl takhle jednoduchej.

A to je vlastně všechno, co se dá v „Babičce" dělat a věřte, nebo nevěřte, ono to úplně stačí.

Další tituly

Dovolte mi zmínit se o některých dalších titulech. ***New Kid On The Block*** je knížka básniček. Trochu experimentální projekt se moc nevyvedl. Obrázky jsou jakoby kreslené tužkou a tak nemáte moc možností na

85 *Living Books*
Animované dětské knížky

Grafika ***30*** *Hudba* ***78*** *Zvuk* ***56***

Distributor: *Broderbund's, 1991 - 1995*
Doporučená cena: *500 Kč*
Minimum: *386, Macintosh, CD-ROM, VGA, Windows kompatibilní zvuková karta, MPC, DOS 5.0, Windows 3.0 - 3.1, myš*
Testováno na: *486 DX/33, 4 MB RAM*

„ťukání" myší. ***The Tortoise And The Hare*** pojednává o slavném závodě chytré želvy a namyšleného zajíce. Jsou tu už animace v pozadí a animace vrstvené . Navíc máte na každé stránce možnost najít mouchu. Když ji objevíte, zabzučí a uletí na další stránku atd. Hezký nápad. ***Arthur's Teacher Trouble*** podle knížky Marca Browna uvádí brýlatého myšáčka Artura. Poprvé jde do školy a už má trable. Jeho třídní učitel - pan Ratburn je totiž hrozný pedant.

Tak a jaképak mají tyto produkty zápory? Je těžké na nějaké přijít, ale najdou se. Tak předně obrázek nezabírá celou obrazovku. Okolo je asi třícentimetrový (záleží na úhlopříčce vašeho monitoru) černý rám. Zaujeti hrou si ho sice nevšímáte, ale když si to přehráváte už po dvacáté osmé jako já, praští vás to do očí a řeknete si „Tady na mě někdo šetřil!". Dalším záporem je většinou nedostatek hudby a pak je tu i jedna technická nepříjemnost, která ale asi spíš souvisí s těmi zatrápenými Windows (tfuj, vem je Cyberdemon). V době nahrávání dalšího obrázku stačí dopustit určitý stav myši a jste ve screen saveru. Dobrý co? Hm, asi moc ne. No, zase na druhou stranu až tolik těch záporů nebylo.

✕ KaT

slovník:
Cyberdemon - kamarád z Dům 2
(ten s tou raketou na konci ruky)
Windows - Gatesova celosvětová hrozba

Jungle Strike

PC-CD, PC, AMIGA

Cože? Jungle Strike? Už zase?
Ptá se Marek Růžička!

Ano, opět je tu Jungle Strike, tentokrát na PC a PC CD-ROM. Protože se jedná o pouhou konverzi, tak se z pochopitelných důvodů zaměřím hlavně na technické zpracování.
Pokud si někdo chce děj této hry osvěžit v paměti, nechť si nalistuje ex 41. A o co vlastně jde přímo ve hře? Jste pilotem helikoptéry, létáte si krajinou, likvidujete nepřátele, nádáváte na nehratelnou obtížnost atd. Připomínat, že helikoptéra je viděna shora je naprosto zbytečné, protože snad každý viděl amigáckou verzi nebo alespoň starší Desert Strike.
Cíl hry je stejně jako u všech obdobných her jasný - splnit všechny mise, pozabíjet co nejvíce nepřátel a nepřijít k větší újmě na zdraví. Jak jsem se již zmínil, obtížnost šplhá, jak jen může, aby dosáhla až na hranici zvanou nehratelnost. Sice má jisté problémy, ale hodnost „pekelně těžká" si jistě zaslouží.
Jak nám to rychle utíká. Pár vět a veškeré zápory máme za sebou. Teď už zbývá jen ta lepší stránka hry.

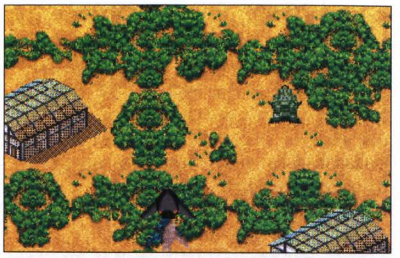
Grafika dopadla celkem dobře, není to žádná bomba, ale stejně tak to není ani katastrofa. Obdobně je to s hudbou. Také není špatná, ale při hře samotné se zase setkáváme pouze s hučením motorů a zvukovými efekty. Ty dopadly snad nejlépe, například některé exploze působí velmi sugestivně.

72 *Jungle Strike*
Akční

Grafika *70* ***Hudba*** *70* ***Zvuk*** *75*

Distributor: *Gremlin*
Doporučená cena: *1 200 Kč*
Minimum: *PC 386/33, 4 MB RAM, CD*
Doporučeno: *PC 486/25, 4 MB RAM, ds CD*
Testováno na: *P5/90, 8 MB RAM, ts CD*

Na konec se musím zmínit i o CD verzi. Jungle Strike pro CD-ROM je klasickou ukázkou toho, jak zaplácnou volné místo. Hlavním rozdílem od disketové verze jsou jen digitalizované videosekvence. Tentokrát nenarazíme ani na trošku známé herce, místo toho nám je servírován patnáctiminutový nic moc film,



který má alespoň trošku více barviček. Jinak se dočkáte naprosto stejné hry obohacené o jednu misi.
Jungle Strike neexceluje v žádném konkrétním směru, ovšem jako celek tvoří velmi slušnou akční hru, ideální pro hráče milující situace, které vyřeší až na desátý či dvacátý pokus.

✖ Marek

Alex Dampier Pro Hockey 95

PC-CD

Lepší než NHL Hockey 95? NE!! NHL Hockey 94? NE! Face Off? Ne! Lepší než World Games na C-64? Možná. V těchto chvílích vrcholí přátelské mezistátní utkání celků Německa a České republiky. Bližší informace nám podá
Tomáš Smolík

Právě probíhá poslední minuta utkání, stav je zatím nerozhodný 5:5. Němci přechází do protiútoku, Kohler nahrává kapitánu Matthausovi, ten posílá přihrávku na Klinsmanna, ta ale neprošla. Do útoku nyní

jdou naši, Popescu nahrává Dementisovi, ten přiťukl Hagimu a je to góóól! Protože do konce zbývají jen asi tři vteřiny, mohu prohlásit, že naši hokejisté porazili reprezentaci Německa 6:5. Vracím slovo do Prahy.

Ach, ta jména

Předchozí zpráva vám bude připadat nejspíš zmatená a asi byste mi nevěřili, že hokej a fotbal pravidelně sleduji. Nicméně je pravdivá, tedy alespoň pro tvůrce hry Alex Dampier Pro Hockey 95. Ti se asi sháněním informací o nejnovějších soupiskách týmů nezatěžovali, místo toho zřejmě hledali nějaké známé jméno, které by tuto hru více zviditelnilo. Výsledek vidíte sami - Alex Dampier. Možná vám připadnu jako absolutní sportovní analfabet, ale toto jméno bylo pro mě velkou neznámou, a to jsem prolistoval dvě sportovní encyklopedie a jeden atlas hub.

Vlastní hra

Úvodní setup se tvářil velice přátelsky, minimální zasahování, všechno sám, jenže chyba lávky. Zvuků a hudby jsem se dočkal až s 8 MB RAM. Nedal jsem se odradit počátečním neúspěchem a směle pokračoval dál. Volba délky třetiny, editovatelnost pravidel (zakázané uvolnění -ANO či NE), mě zrovna nevytrhla. Dále se nabízela málo se vyskytující možnost procvičit si trestná střílení. Pak jsem si zvolil normální střetnutí. Už jsem zvyklý na ledajaké zkomoleniny či

45 *Alex Dampier Pro Hockey 95*
Sport

Distributor: *Merit Studios, 1995*
Doporučená cena: *550 Kč*
Minimum: *PC 386 SX/33, 4 MB RAM, ds CD-ROM*
Doporučeno: *PC 486/40, 8 MB RAM, ts CD-ROM, SB, joystick*
Testováno na: *PC 486 SX/25, 8 MB RAM, ds CD-ROM, SB, joystick*

novotvary různých jmen, ale že v naší sestavě bude Hagi a Dementis, u Němců zas jejich téměř kompletní fotbalová reprezentace, mě dorazilo. Všechna jména sice lze měnit, stejně jako jejich vlastnosti, ale předělávat soupisky více než dvaceti týmů se mi opravdu nechce.

Hráči již vyjeli na led, můžeme začít. Pohled šikmo mi přijde lepší než přímo shora jako u NHL 95, působí to přirozeněji, pominu-li fakt, že souboje o puk u mantinelu na bližší straně budou trochu hrou na slepou bábu. Diváci na tribunách se dokonce hýbou, někteří mají až tři animační okna. Hráči jich mají naštěstí více, nějaká spotřebují při šarvátkách, které mi od dob Face Offu chyběly. Jinak samé chyby. Hráči mají příliš velkou setrvačnost, sotva se udrží na místě.

Nemalým problémem je trefit se na puk, často se stane, že hráči kolem něj jen krouží v marné snaze získat ho. Rozhodčí vhodí buly, i když na ní stojím sám! Vyloučený hráč zůstává na trestné lavici někdy i dvakrát déle, asi je tam větší zábava. Při střídání se vždy mění i brankář. Zvuk oznamující konec třetiny připomíná něco mezi letem tryskáče a sirénou sanitky. Opakovaný záznam vstřelených branek o přestávce mě potěšil, méně už dokola se opakující gól. Jinak klasické replaye zde jsou, pokud se vám hra při nich nezhroutí. Zkrátka i starý Face Off je až na intro hrou lepší, o NHL 95 nemluvě. Průpovídky o skvělé grafice a mimořádné hratelnosti se na krabici vloudily asi omylem, k této hře rozhodně nepatří.

✖ Lewis

Pinball Mania ■ PC

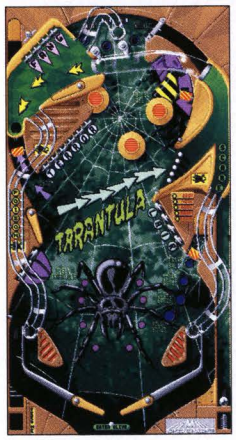
Když byl Vladimír Ponechal malý kluk, myslel jsem si, že svět je jedna veliká koule a vždy koulí zůstane. A moje hračka je hranatá a vždy hranatou bude. Ale omyl. Ne, nebojte se, svět zůstal kulatý. Ale moje hračka, ta jaksi už není hranatá...

Přátelé, je to tady. Dostal se mi do rukou nový Pinball Mania (dále jen PM). No, není nový jako nový. Že tomu nevěříte? Jen se podívejte na stoly. Nic vám to neříká? A co Pinball Fantasies Deluxe. Pořád nic? Já si snad vytrhám všech deset vlasů. To jsou lidi... To je materiál...
Pinball Deluxe byl naprogramován na CD nosiče. Proto měl také osm stolů. A v tom je ten vtip, nebo víceméně podvod na lidi, kteří si hru koupili. Proč? Protože první čtyři stoly jsou ze hry Pinball Fantasies (dále jenom PF). A další čtyři? Ty vyšly na disketě. Ano, právě se na ně díváte.
Teď asi čekáte, že vás zahrnu těžkou kritikou této hry. Ne, udělám to jinak. Porovnám PM s PF (PF je v nevýhodě, protože je starší než jeho brácha. Je fakt, že jen o nějaký ten měsíček, ale stejně).
Začnu postupně... Třeba grafikou. Nemohu si pomoci, ale mně připadá grafika PM méně jemná a jednodušší než u PF(například stůl KICK OFF. Je to tak jednoduchý stůl, až mi je z něj špatně. Vydržel jsem ho hrát asi deset minut, což stačilo na kolaudaci mého mozku). Zvukové efekty jsou na přibližně stejné úrovni, ale hudba mi opět připadala lepší v PF. Více podbarvuje pozadí jednotlivých stolů. Například na takovém Stones'n Bones se mi líbí hlavně hudba. I když je fakt, že při takových 70 milionech začne trochu lézt na nervy, ale pak stačí stisknout „M" a je pokoj.
K jednotlivým stolům neřeknu nic. A proč taky. Kdo chce, může se podívat do Ex 43. Tam najde recenzi na Pinball Fantasies Deluxe. A s tím, co napsal Muddok, souhlasím.
Co více dodat? Snad jen to, že firma 21st Century Entertainment udělala dobře, že předělala tyto čtyři stoly také na diskety. Vždyť jedno je jasné, ne všichni si můžou pořídit CD-ROM.
I když tato hra nepatří mezi trháky roku, vyplatí se ji zařadit do sbírky zákonů... Co to zase melu...

✖ VLAPON

65 *PINBALL MANIA*
Pinnball
Pěkné efekty na světelné tabuli

Distributor: *21 st Century Entertainment, 1995*
Cena: *32,99 liber v GB*
Minimum: *386 DX/33*
Doporučeno: *486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB16 ASP*
Testováno na: *386 DX/33*



Alien Legacy ■ PC-CD, PC

Tichý a chladný mezihvězdný prostor obklopuje kosmickou kolonizační loď Calypso. Palubní počítač vyhodnocuje poslední data, blokuje motory a obří kolos se stává oběžnicí planety Gaea. Všechno ztichne. Klid je však jenom zdánlivý. Ústřední počítač totiž předal informace hibernačnímu robotovi. Najednou se rozsvítí snad miliony kontrolek. To se rozběhl program „Probuzení". Zanedlouho už stál důstojník v informačním centru. Ozval se ústřední počítač: „Informace jsou přístupné jen veliteli lodě Calypso. Vaše jméno, číslo a hodnost". „Vladimír Ponechal, 52138, kapitán". „Rok 2150. Planetární soustava. Hvězda Beta Caeli - třída G8. Osm planet, čtyři měsíce. Do vzdálenosti dvou světelných hodin je větší výskyt asteroidů a meteoritů. Calypso se nachází dva tisíce kilometrů nad povrchem planety Gaea. Byla vyslána průzkumná letka. Výskyt civilizace s vyšším stupněm inteligence nezjištěn. Konec hlášení..."

Před nedávnem se na trh dostala disketová verze celkem slušné strategické hry Alien Legacy. Netrvalo to dlouho a hra byla předělaná i na CD. Jak jste si už určitě všimli, hra je situovaná na soustavu planet ve vesmíru. Vy máte za úkol, jakožto představitel vyšší

inteligence, obsadit tyto planety a zabezpečit životní minimum pro kolonisty. Ale tím to nekončí. Oni totiž noví obyvatelé až tak klidný život mít nebudou. Jak se sami přesvědčíte, nové světy jsou velmi zákeřné a kolonisty bude stíhat pohroma za pohromou. Nemoci, nepřátelští mimozemšťané, tamní příroda. Záleží jen na vás, jak se s tím vyrovnáte. Moment, svítí mi komunikační panel. „Prosím". „Tady hlavní technik. Pane, zachytili jsme volání o pomoc z Gaee. Kolonisty tam napadá nižší forma života". „Dobře, připravte stíhač".

78 *Alien Legacy*
Strategická sci-fi

Distributor: *Sierra, 1995*
Prodejce: *JRC* ***Prodejní cena:*** *1 499 Kč*
Minimum: *386 SX/20, 4 MB RAM, CD*
Doporučeno: *386 DX/40, 4 MB RAM, CD*
Testováno na: *386 DX/40, 4 MB RAM, CD*

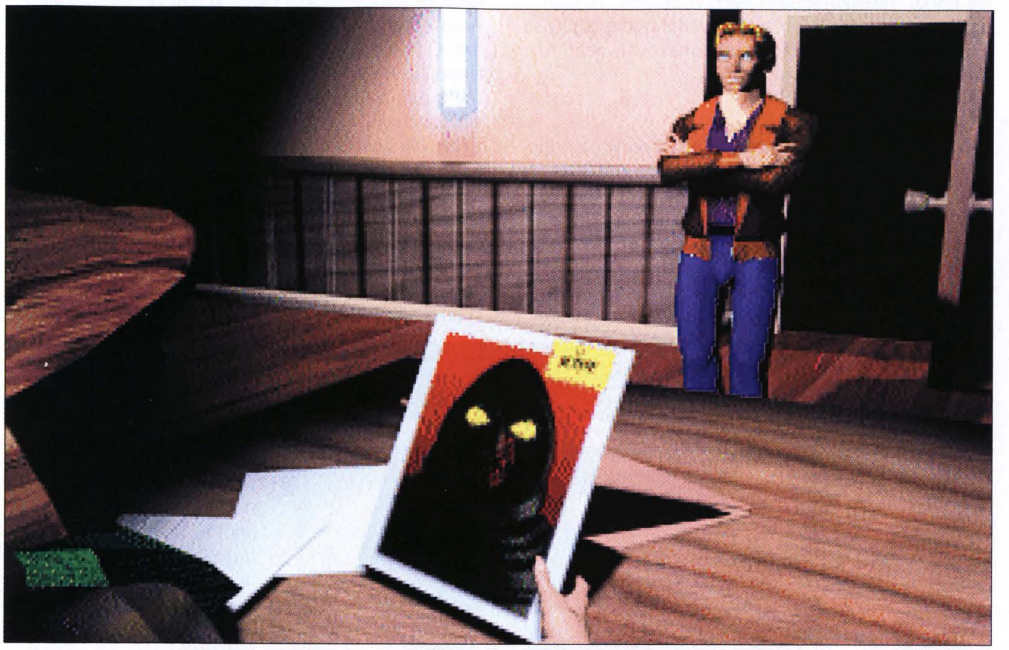
Teď jsem se dostal k dalšímu bodu hry. A to k akční části. Letíte letadlem, které můžete vidět shora nebo zezadu. Vaše činnost spočívá buď v ničení různých cílů nebo sbírání potřebných surovin. Dojem z pěkného letu kazí snad jenom hrozná grafika a nesmyslnost celé akce.
Nejzábavnější na AL je rozšiřování lidské populace do okolního vesmíru. Ti, kteří si myslí, že si během hodiny vybudují po celé planetární soustavě nedobytné impérium, se moc pletou. Jen co založíte další základnu, už zachytí Calypso zprávu, že na základně XY objevili virus (AIDS to asi nebude). Pomyslíte si, to něco objevili, to nic není. Jenomže se vrátíte zpátky a zjistíte, že základna už neexistuje. Potom budete muset začít s výstavbou od začátku.
Ale ne jenom na zemi je člověk živ, také na orbitální stanici se mu daří vcelku dobře. Ta má své klady i zápory. Vyhnete se sice nemocím a povstáním nižší formy života, ale na druhou stranu jsou orbitální stanice více vystaveny agresivitě mimozemšťanů a hlavně, ve vesmíru se nedají těžit minerály. V takovém případě je nezbytné zabezpečit automatickou dopravu mezi stanicí a základnou. Ta vám bude přepravovat předem určené suroviny.
Proklatý komunikační panel, co zase chtějí.
„Pane, tady hlavní technik. Kolonistů je na Calypse už moc. Doporučuji postavit nové ubytovací buňky nebo staré upravit".

„Upravte je, na nové buňky nemáme dost minerálů".
Závěrem snad jenom dodám, že ti, kteří si pořídili disketovou verzi, nemusí litovat, že nepočkali na CD. Ono je to vlastně to samé...

✖ Vlapon

Bureau 13 ■ PC-CD, PC

Ano, to je Bureau 13. No řekněte „nadpřirozené jevy", to zní přece hezky, ne? Marek Růžička si celý žhavý představoval, jak bude honit Yetiho po Himalájích, plazit se Egyptskými pyramidami, zkoumat stigmata, UFO nebo třeba kulový



blesk! Bohužel, o to větší bylo zklamání. Ptáte se proč? Inu, bude lepší, když to vezmeme pěkně po pořádku.

Všechno započalo v městečku Stratusburg atentátem na šerifa, který byl následně převezen do místní nemocnice. Za nejpravděpodobnějšího pachatele byl označen J.P.Withers, bývalý spolupracovník Bureaua 13, specialis-

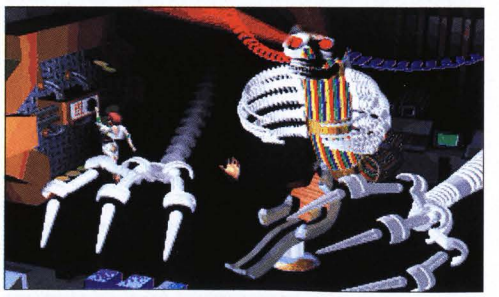
ta na výbušniny a zbraně. Bureau 13 dostalo za úkol postarat se o šerifovu bezpečnost, objasnit okolnosti atentátu a zadržet Witherse dříve než ho najde policie, případně než se pokusí atentát zopakovat. Po skončení tohoto intra jsem byl dost na rozpacích: „Vypadá to na pěknou detektivku, ale abnormální jevy? Nevím nevím." Až po dohrání jsem věci přišel na kloub: „Aha, programátoři nemysleli abnormální jevy, ale jev, tedy jednoho démona a jeho nekalé činy. Očekával jsem trošku víc." Bohužel veškeré nadpřirozeno se zvrhlo v kult zmíněného démona (mimochodem perfektního programátora, autora prvního inteligentního počítačového viru). Ke zdárnému dohrání celé hry stačí zlikvidovat právě tohoto démona a posléze jeho virus. Samozřejmě, nebude to tak jednoduché, na to by přece nenasazovali Bureau 13, že? V čem je tedy Bureau 13 tak výjimečné? Jsou to jeho členové, podivíni z celého světa, disponující speciálními vlastnostmi (viz podrobný popis celého týmu). Zde by bylo vhodné uvést, že se jedná o hry typu adventure, kde, obdobně jako v sérii her Quest for Glory, bude řešení záviset na výběru agentů a jejich schopností. Abyste „prý" nebyli tak nápadní, musíte se omezit na výběr maximálně dvou agentů z kompletní šestky. Doporučuji zloděje a čarodějku, kteří se navzájem nejlépe doplňují.

57 *Bureau 13*
Adventure

Grafika ***60*** *Hudba* ***57*** *Zvuk* ***49***

Distributor: *Take 2, 1994*
Prodejce: *JRC* ***Prodejní cena:*** *1 240 Kč*
Minimum: *PC 386, 4 MB RAM, ds-CD*
Doporučeno: *PC 386, 4 MB RAM, ds-CD*
Testováno na: *PC 386, 4 MB RAM, ts CD, Sound Blaster Pro*

Co se grafického zpracování týče, dají se lokace zařadit do tří odlišných typů. První a naštěstí nejpočetnější skupinu tvoří obrázky důkladně propracované, které jistě zaujmou rozličností jednotlivých objektů. Taková lesní cesta se spoustou stromů působí skoro romanticky (romantiku však trochu hatí její cíl - továrna na zbraně).
Druhá skupina také nemá o objekty nouzi, přímo jimi přetéká, ovšem jedná se stále o jeden a ten samý. Vzbuzuje to dojem, že si grafik nakreslil např. židli a pak ji nasázel x krát vedle sebe. Jediným kladem této skupiny je její nízký výskyt. A zbývá skupina poslední - ponurá, temná a neskonale nudná. Aby se grafici vyvarovali chybičky s opakováním objektů, tak sem žádné nedodali. To, že samotné pozadí působí poněkud chudě, jim asi nepřišlo natolik závažné. Jinak všechny tři skupiny spojuje ručně dokreslená



3D grafika a jak sami vidíte z obrázků, jedná se pouze o lehounký nadprůměr.
A nyní hudba. Hudba je tichá, pochmurná a sem tam navozuje pocity tajemna. Pokud se vám přestane líbit, lze ji přepnout na rockový soundtrack od skupiny „The Heavy Skies" nahraný na CD disku. Jistě mi ale dáte za pravdu, že soundtrack utvořený z pěti písniček není jaksi dostatečný, přestože ona pětice skladeb je jednou z nejlepších věcí na celé hře.
Ještě se vrátím k nadpřirozeným jevům. Démon, virus, upír s čarodějnicí (z vašeho týmu), to jsou zvláštnosti programátory chtěné. Ale setkáte se také s jevy, soudě z pohledu programátorů, dosti nežádoucími, o kterých možná ani oni sami neví. Za prvé to jsou „věčné předměty" mizící pouze vizuálně. Když prohledáte místa, kde před tím ležely, dozvíte se, že tam stále jsou. Dobře, to se dá přehlédnout, ale co mě opravdu dožíralo byly pracovně nazvané „díry v čase". Na některých místech po vašich určitých aktivitách, např. použití předmětu, se více méně čas zastaví. Možná je to jen dočasné, ale déle než pět minut má

trpělivost čekat nevydržela a zavelela jednoznačně „RESET".
Mírně nadprůměrná grafika a zvuk, nic moc příběh, některé „skoro nesmysly" (démon programátorem), občasná zamrznutí hry dohromady dávají další tuctovou adventuru, která pravděpodobně brzy upadne v zapomnění.

✖ Marek

Delilah Littlepanther, Robožena
Delilah je zhmotněním hrubé síly, díky svému mechanickému bojovému obleku. Jinak pro pátrání vřele nedoporučuji.

Isaac Richards, Hacker
Machr přes počítače, technologii zbraní, elektroniku atd. Mezi jeho hlavní přednosti patří kombinování předmětů a napojování na počítačové sítě.

Jonathan Blank, Kněz
Jeho koníčkem je magie, okultismus a démonologie. S těmito předpoklady se z něj stal velmi úspěšný exorcista. Bohužel je velmi slabý pro boj, ovšem to vyvažuje schopnosti získávat cenné informace jakousi telepatickou formou.

Jimmy Suttle, Zloděj
Veškeré své umění získal pobytem v podsvětí. Nikdy nebyl za nic odsouzen i když se mu připisuje několik tuctů zločinů. Ve hře jistě využijete schopnost páčení zámků a plížení.

Alexander Keltin, Upír
Anglický upír prožívající 245. rok svého života. Bureau 13 ho zásobuje krví za jeho ojedinělou vlastnost - přeměnu - v mlhový obláček.

Selma Gray, Čarodějka
Šelma se zajímá o bílou magii a - popravdě řečeno - v ní celkem vyniká. Pozor, může u ní dojít k nebezpečnému vyčerpání magických sil, kdy se z ní stane naprosto obyčejná postava.

J.P.Withers
No comment.

Super League Manager

AMIGA 1200, AMIGA

Milý pane Josefe Komárku, vítám Vás ve funkci manažera klubu Folkford United. Věřím, že Vy jste pro náš tým ta pravá osoba a těším se na naši, doufám že úspěšnou, spolupráci.
S pozdravem
Šéf

Pondělí

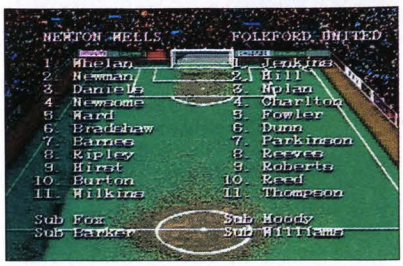
Pěkný dopis mi to napsali, jen co je pravda. Ale kancelář je zařízená báječně. Mám tu telefon, kytku v květináči, soupisku hráčů, kalkulačku propojenou po síti s bankou, záznam o všech připravovaných zápasech, přehled o všech ostatních družstvech z celé soutěže a složku obsahující volné hráče ke koupi. Čímpak začnu? Á, má oblíbená ranní káva je tu taky... to si nechám líbit. (Srrrrrrk!) Ááách. Je skutečně výtečná. Takže první věc co udělám bude důkladné seznámení se všemi hráči, s jejich umístěním na hřišti a s tréninkovým programem. Moment, zvoní telefon. Haló! *„Ahoj Joe, tady je šéf. Chci Ti jen říct, že trávník na našem stadionu je v perfektním stavu, takže mé chlapce pěkně připrav na první zápas. Nebude to žádná sranda! Zatím ahoj!"* Kuk do diáře a co nevidím: v sobotu hrajeme s Newton Wells, kteří v minulém ročníku skončili na druhém místě. No nazdar!

Úterý

Sešel jsem na pokec s trenérem a následně si mě vzal stranou náš obránce Leo Dunn. Stěžoval si, že mu šéf platí málo a ze svého platu rodinu určitě neuživí. Slíbil jsem mu, že jeho finanční odměna bude přímo úměrná výkonu při zápase s Newton Wells, takže očekávám další snížení mezd. Po návratu do kanceláře jsem zalil květinu, dopil studenou kávu a spokojeně usnul.

Středa

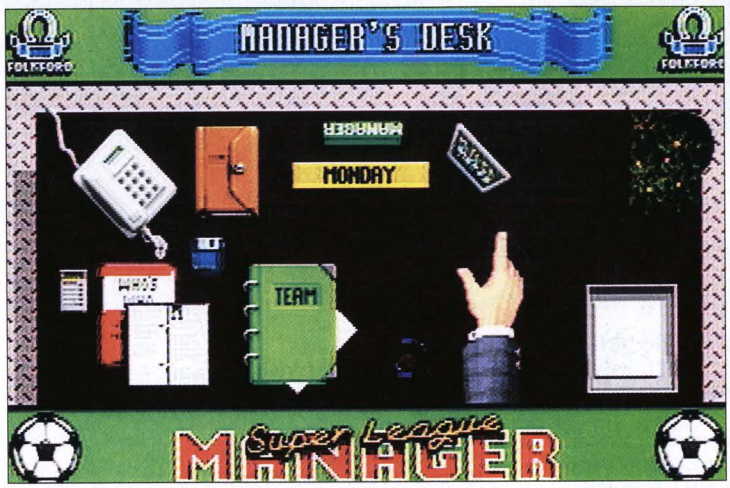
Volal mi Mark Fowler, že najednou chytil děsnou chřipku, a tak si bude muset pár dní poležet. Po této zprávě jsem do sebe



honem kopnul dnešní kafe, abych se z tohoto hrozného snu rychle probral. Náladu mi zvedlo třídění korespondence, kterážto se všechna nesla ve stylu: *Jsem náruživý folkfordský fanoušek a chtěl bych poslat fotku týmu. Díky!* Mezi těmito braky mě zaujal dopis: *Zkuste koupit záložníka Charlie Browna z Alston Rangers. On je to, co Folkford Utd. potřebuje!* Honem jsem nalistoval v mém telefonním seznámku číslo na alstonského manažera a za chvíli už jsem ho měl na drátě. *„Nazdar Joe! Tak ty bys chtěl koupit našeho Charlieho? A máš dva miliony liber?"* Polilo mě horko, zablekotal jsem něco ve smyslu, že je to omyl a zavěsil. Doufám, že takovéhle podlé vtípky se v budoucnu nebudou moc často opakovat, nebo tu celou sezónu nevydržím!

Čtvrtek

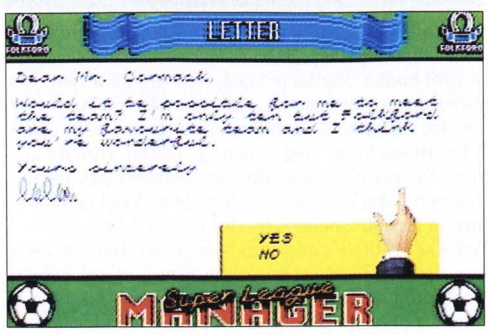
Kytka byla zalita, kafe vypito, dopisy čekaly na odpovědi. Náhle mi trenér po telefonu šetrně sdělil, že Paul Noolan si při tréninku natáhl nějaký sval a byl poslán na vyšetření. Chtěl jsem do sebe obrátit celý šálek kafe najednou. Mezi poštou jsem objevil další perlu: *Jsem už devět let velkým fanouškem Vašeho klubu. Každý víkend jezdím přes celou zemi, abych shlédl folkfordský fotbal. Proto žádám o volný lístek*



na příští utkání. Díky, s pozdravem... Drzost našich příznivců mě zcela dodělala a navíc mě rozbolela hlava. Má fotbalová kariéra nezačíná právě růžově, ale snad se to v dobré obrátí...

Pátek

čeká mě zatím nejdůležitější úkol v mé funkci - sestavit z hráčů provozuschopnou jedenáctku. Ještě musím určit tvar sestavy, tj. 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 apod. Jestli to nevíte, tak první číslo je počet obránců, druhé počet záložníků a to poslední jsou útočníci. Tak to bych měl, teď ještě donutit ty šílence hrát. Naše mužstvo postrádá dva obránce, no, bude hodně těžké dát to dohromady! Ale mě už nic nezastaví. Jsem ambiciózní mladý muž, a tak hurá na trávník!!!



Sobota

Nejprve jsem v televizi shlédnul zápas týdne. Utkaly se dva druhodivizní celky a nebyla to příliš pohledná hra. O to víc se těším na vystoupení mých svěřenců... Napojil jsem svůj počítač na agenturní síť, přes kterou putují zprávy ze zápasů do všech sportovních novin. Za chvíli začala tiskárna vyťukávat první výsledky z různých divizí, jen ta naše stále nepřicházela. Když tu... GÓÓÓÓÓL!! Vy kluci zlatý, sláva! Kdo to byl? Chá, Daren Reeves, no paráda! Jen tak dál! Hlavně je nenechte vystřelit, zbývá vám ještě šedesát minut... A prd ho! V pětadvacáté minutě je vyrovnáno, brankář Nigel Jenkins nedosáhl na střelu z přímého kopu. Sakra, udělejte s tím něco! ... Těsně před přestávkou jsme dostali branku do šatny. Obrana nechala jejich útočníky úplně volné a chudák Jenkins neměl nárok. Konečně je tu poločas... „Hrome lidi," řvu na ně v šatně, „jak to hrajete?!? Víc se soustředit na obranu a vyrážet do protiútoků. Tak běžte a nandejte jim to!" Nandali. Ale Newton Wells nám. V půli druhého poločasu skórovali na 3:1 a bylo to v háji.

Neděle

Crrrr crrrr. *„Ahoj Joe, tady šéf. Dost ubohý výkon, nemyslíš? Musíš ty kluky víc motivovat, třeba jim uprav tréninkový rozvrh nebo něco, ale takhle to dál nejde. Musíte přidat!"* Zdrcen kritikou mého zaměstnavatele, beru s obavami do rukou čerstvý výtisk Sportovních Listů. Při čtení zápisu ze sobotní prohry se o mě pokouší infarkt. Tým skutečně musí přidat. Ale já z nich hráče udělám. To si pište!

× Joe

Chcete-li se pořádně bavit, musíte vést svůj tým minimálně od remízy k remíze. Jinak se z toho a budete mít nervy nadranc!

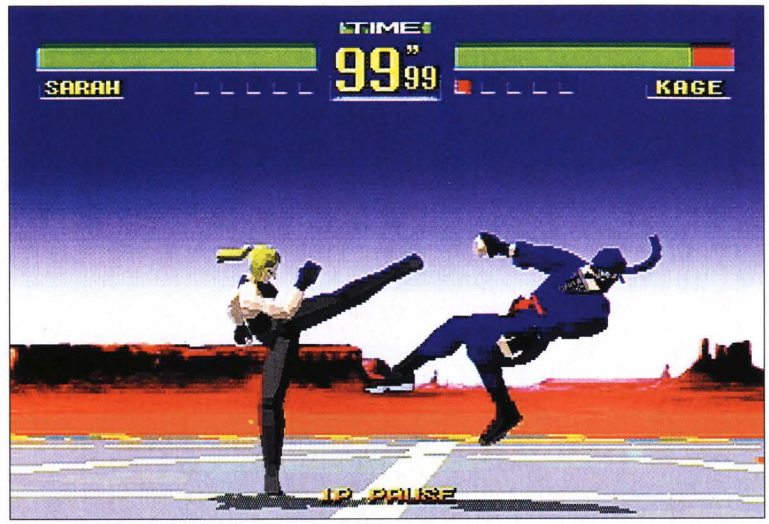
82 *Super League Manager*
Fotbalový manažer

Distributor: *Audiogenetic Software, 1995*
Doporučená cena: *800 Kč*
Minimum: *Amiga 1200*
Optimum: *Amiga 1200*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*

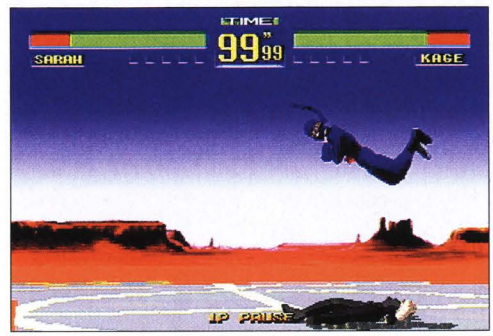
Virtua Fighter ■ SATURN

Tomáš Smolík si myslel, že konzole jsou dobré jen tak na arcady a bojové hry. A ony na to skutečné dobré jsou. Nejlepším dokladem toho je právě hra Virtua Fighter.

Někdo si možná pomyslí, že další bojovka toho moc nového nepředvede a částečně má i pravdu, ale z větší části ji nemá. Virtua Fighter totiž z té dlouhé řady mlátících her nejenže vyčnívá, ale většinu z nich i několikrát převyšuje. Ale pěkně od začátku. Teď bych mohl úvést nějaký ten příběh, který se v poslední době do podobných her kvůli odlišení (jestli hlavní padouch vám ukradl žehličku nebo zlochtal bráchu) vkládá. Ale nestane se tak, ne že by zde chyběl, ale já jaksi některé jazyky neovládám příliš plynně a taky se mi to nechtělo se slovníkem překládat, japonštinu zkrátka neovládám. Ale třeba se jedná o nějaký turnaj, na který se sjeli všichni nejlepší borci ve všem možném (karate, kuličky, šití apod.), aby získali titul mistra všeho možného. No a vy se ujmete ovládání jednoho z těch borců. Tak jsem se vykecal a můžeme pokračovat. Nechybí tu klasické volby délky a počtu kol, obtížnosti, handicapů apod. Stejně tak si můžete zahrát ve dvou, co by to taky bylo za bojovku bez této možnosti. No a pak se třeba můžete pustit do toho turnaje. Na výběr tu je osm mistrů všemožných bojových disciplín (kung-fu, wrestling ...), všichni vypadají jinak a všichni to umí jinak, tedy to bojování samozřejmě. A navíc všichni jsou velmi vyrovnaní, takže na výběru zas tak moc nezáleží. Následovná chvíle čekání se určitě vyplatí, protože to co uvidíte, jste ještě u bojové hry (s výjimkou Rise of the Robots) neviděli. Trojrozměrné postavičky zápasníků jsou opravdu poměrně originální. I když jsou dělány



„jen" vektorově a potaženy jsou akorát tak teplákami, vypadají fakt dobře. A ještě k tomu se i docela realisticky pohybují. Jsou sice hranatější (zkuste taky udělat kulatý vektor) a poněkud mohutnější normálního člověka, ale jinak jsou O.K. Další změnou je způsob posuvu obrazovky při vzdalování či přibližování se protivníků. Oproti ostatním bojovkám zde nedochází ke scrollování nýbrž zoomování, to probíhá na-



prosto plynule, takže je to také v pořádku. Novinkou je i ring či aréna, na které se vše odehrává. No a ten ring má zvláštní vlastnost, nepřítomnost na něm se trestá prohrou v probíhajícím kole, o tom se zmíním ještě za chvíli. Nyní k nejdůležitější složce hry, k hratelnosti a tedy ke kvalitě a kvalitě kopů a jiných úderů. Tady jsem blahořečil za joypad s několika tlačítky,

82 *Virtua Fighter*
Bojová
Grafika ***85*** *Hudba* ***83*** *Zvuk* ***82***
Distributor: *AM2 + SEGA, 1994*
Prodejce: *Popron* ***Prodejní cena:*** *cca 3 400 Kč*
Minimum: *SEGA Saturn*
Doporučeno: *SEGA Saturn*
Testováno na: *SEGA Saturn*

jejíchž poměrně snadnou kombinací se všechny údery vyvolávají, nevím jak bych u toho lámal normální joystick. Každá postavička má okolo deseti více či méně normálních kopů a chvatů. Ačkoliv se nejedná o nějaké plivání jedu, ohnivé koule, prodlužování končetin či střelbu z tanku, nikomu to určitě vadit nebude. Vzhledem k obyčejnosti úderů (kopy s otočkou, levý hák...) a chvatů (podražení, přehození) to připomíná nějaký akční film s van Dammem. Specialitou každého bojovníka jsou jakési fatality, které se dají použít jen v případě, že soupeř právě zaujal polohu ležícího střelce (prostě leží na zemi). Pak mu můžete skákat po břiše, lehat si na něj, hlavičkovat ho do žaludku apod. Může se ale také stát, že soupeř stačí uhnout a vy nenarazíte hlavou do měkkého žaludku, ale na tvrdou arénu, což nepotěší. Všechny tyto kopy a fatality vám doporučuji trénovat, protože protivníci mají svoji inteligenci a stálé opakování jedné finty v pohodě vykryjí, shodí vás na zem a zatančí si na vás kazačok. Zvláště pak soupeři v pozdějších kolech, oni se totiž časem zlepšují (pokud ale máte nejvyšší obtížnost, tak už jsou dobří od začátku), takže u posledních nepřátel si opravdu prokrvíte vaše prsty. Hlavně u závěrečného kovového monstra s ná-

zvem Dural, tam opravdu sáhnete až na dno svých sil. Právě u takto obtížnějších soubojů můžete využít ohraničení zápasiště a místo marného mlácení do hromady šrotu stačí šikovně nalákat k okraji a vykopnout z ringu. Jde to prostě i bez zbytečně prolité krve. Ta se ovšem ve hře stejně neobjeví a prostor pro souboje zůstane tentokrát výjimečně čistý, což samozřejmě vůbec nevadí. Hratelnosti se jak vidno nedá nic (až na trochu vyšší obtížnost) vytknout. Dá se ale něco vytknout grafice. Ne že bych měl něco pro ti vítězným animacím či grafice postav, ale při opakování závěrečného úderu dojde občas k chybě a tu vám chybí hlava, tu tělo od pasu nahoru apod., to by stávat nemuselo, jinak je to ale v pohodě. Hudba je také v pořádku, ale mohla by jít vypnout, při zápase ji mít nemusím. Co ale musím mít, jsou kvalitní zvuky a těch se mi zde dostává. Ať už se jedná o zvuky kopů či boxování nebo vítězné pokřiky. Suma sumárům to vypadá na vynikající bojovou hru, která by jen těžko hledala konkurenci a ono tomu skoro tak je, ale něco se stalo. Viděl jsem totiž již druhý díl této hry (zatím „jen" na automatu SEGA) a ten svého předchůdce předčil po všech stránkách (i když především po stránce grafické). Tudíž se mi tato hra již nezdá tak dokonalá, ale stále se mi zdá výborná a to myslím stačí, ne?

✖ Lewis

Bioforge

PC-CD

NÁVOD

MĚSÍČNÍ ZÁKLADNA

Šéfe, co mám dělat úplně na začátku, v cele tři?
Okamžitě jak vstanete, zkopejte strážního robota, seberte ze země kus masa a logbook a vyjděte z cely.

Co mám dělat v cele jedna?
Před mříží seberte ruku vězně z cely jedna a v okamžiku, kdy blikající mříže zhasnou, vběhněte dovnitř a umlaťte ho s ní. Seberte logbook a vidličku a stejným způsobem vyběhněte ven.

Jak se mám dostat z vězeňského bloku?
Pokuste se otevřít ty těžké dveře rukama. Kousíček povolí a ovládací panel na pravé straně trochu zakouří. Vidličkou odklopte víko a namačkejte správnou kombinaci. Dveře se otevřou.

Jaká je správná kombinace k vězeňským dveřím?
3,2,1,4. Mimochodem je v originálním manuálu

Co mám dělat ve strážní místnosti?
Vypnout nervy drásající poplach, vypnout mříže cel, u kterých to jde a otevřít dveře na chodbu.

Jak mám vypnout poplach?
Když otevřete vězeňský blok, běžte nalevo a je to ten červený blikající knoflík.

Jak mám zrušit ty mříže?
V zadní části strážní místnosti je několik monitorů. Koukněte se na každý z nich a vypněte mříže.

Co mám dělat v cele čtyři?
Seberte tam ze země flétnu a logbook.

Jak mám otevřít ty druhé velké dveře?
Dojděte k pultu a podívejte se na monitor, který zachycuje strážního robota. Přepněte na manual a kurzorovými šipkami jej dopravte až k sobě do strážní místnosti. Pak položte na zem ruku, opět se chopte ovládání robota a ruku zvedněte (tím robotem). Dopravte robota k senzoru u dveří. Potom se podívejte do Dane's logbook a v části čtrnáct najdete kód. Ten vyťukejte do monitoru, který je na tom samém pultu jako ovládání robota. Pak odstupte s robotem od senzoru, přikažte mu ať položí ruku, seberte ji a přiložte k senzoru. Dveře se otevřou.

Co mám dělat s tím opravdu velkým robotem na chodbě?
Vyběhněte ze strážní místnosti a schovejte se ve výklenku na pravé straně. Počkejte až robot přejde a doběhněte na druhý konec chodby.

Co mám dělat v místnosti s hibernátory?
Oživte raptora, vylákejte ho na uzavřený poklop, zbijte ho do bezvědomí, otevřete pod ním poklop a pusťte na něj mrazící směs.

Jak mám oživit raptora?
Otevřete poklop tlačítkem v zadní části místnosti, otočte kolem hned vedle a pusťte trochu mrazící směsi. Otočte kolem zpět a uzavřete poklop. Pak dojděte ke vchodu do místnosti a podívejte se na monitor. Na jednom chamber začne stoupat teplota. Za chvíli vyleze raptor.

Jak se dostanu do cely dvě?
V místnosti s hibernátory si otevřete poklop a slezte dolů, pokračujte až do místa, kde chodba končí rourou zahnutou dolu. Prolezte dírou proraženou napravo.

Co mám dělat v cele dvě?
Zabijte vězně a vezměte si blaster.

Jak mám zabít toho prvního velkého robota v chodbě?
Nejlepší bude zalézt do výtahu a odtamtud ho v klidu odstřelovat.

V jakém pořadí je dobré procházet patra základny?
Druhé (v něm začínáte), první, čtvrté, třetí.

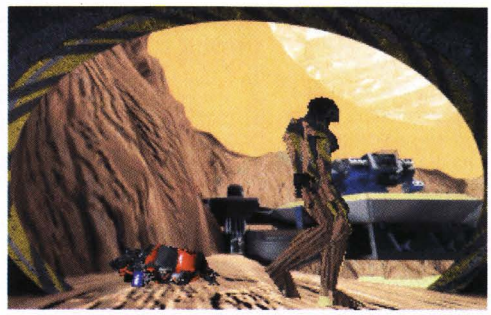
Co mám dělat v prvním patře?
Rozstřílet všechny roboty a dělem pak sestřelit transportní a bojovou loď.

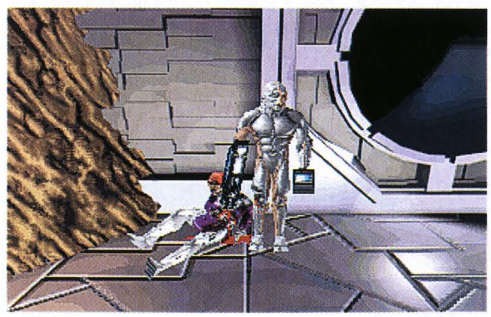
Jak mám sakra zničit takový množství robotů v prvním patře?
Střela blasteru se od vnitřních stěn kopule dobře odráží, zůstaňte tedy ve výtahu a prostě někam střelte. Střela si svůj cíl najde.

Dělo v prvním patře nestřílí, co mám dělat?
Nakopněte toho nopleasaka, co se válí poblíž děla, a on vám ho zapne sám. Všechno musíte udělat dost rychle, než přeletí první loď. POZOR, lodě jsou dvě. Musíte je sestřelit obě, jinak se pryč nedostanete.

Co mám dělat ve čtvrtém patře?
Musíte vyhrát přestřelku s robotem v té temné chodbě. Dobrá strategie, která se osvědčila, je počkat až vystřelí a udělat úkrok stranou. Pak vystřelte sami. Opakujte dokud nevybuchne. Nesnažte se předpokládat, kam v příštím okamžiku vystřelí, a opravdu si na výstřel počkejte.

Jaká je správná kombinace na otevření výstupní komory?
Všechna políčka svítí, pouze prostřední je zhaslé. Mimochodem nechoďte ven, dokud nemáte skafandr.





Jak postupovat ve třetím patře?
Promluvte si s Dr. Mastabou (i když promluvte zavání klamným pocitem, že budete moci zasahovat do rozhovoru), zabijte obě stráže, posbírejte všechny předměty, vemte si skafandr a zpomalte reakci v reaktoru.

Co mám udělat v operačním sále?
Až se probudíte ze tmy, seberte ze země lékárničku, dojděte k operačnímu pultu a vyndejte z přístroje baterky. Vyměňte si v sobě baterky. Jděte na můstek.

Když vyjdu z Mastabovy ordinace, nějaký pán po mně začne střílet. Co mám dělat?
Je chybou, pokud se tam někdo takový objeví. Je to jedna ze stráží, kterou přivezla transportní loď. Dříve než jste šli k Mastabovi, měli jste tuto transportní loď sestřelit dělem v prvním patře.

Co mám dělat na můstku?
Zabijte stráž, sjeďte do nižšího patra, zabijte druhou stráž, ze země seberte přijímač a „alien cube". Vyjeďte opět nahoru a oblečte si skafandr. Dopravte pomocného robota k reaktoru a bojového robota shoďte z můstku.

Kde je skafandr?
Vyjdete po malých schůdcích a po levé straně (blíž u okna) je takový divný kus podlahy, jakoby vykousnutý. Projděte se po něm.

Jak mám ovládat pomocného robota?
Stejně jako strážního robota na začátku hry. Je potřeba vyhledat terminál, pomocí něhož pomocného robota dopravíte k reaktoru. Terminál se nachází na můstku.

Mám zabít toho člověka na chodbě, když vyjdu ven i když se nebrání?
Klidně.
Mimochodem nezapomeňte na blaster.

Co mám udělat u reaktoru?
Pomocí pomocného robota shoďte bojového robota do reaktoru. Toto provedete ještě z můstku.
Zapněte most, přejděte na druhou stranu a pomocí několika střel vylákejte vetřelce na most. Přeběhněte zpět a most pod ním vypněte. Zapněte most, doběhněte na druhou stranu a zatáhněte za obě páky po obou stranách plošiny. Podívejte se na terminál, namačkejte kód reaktoru, tj. 135 (kdyby číslo nesouhlasilo a hra si ho měnila, je možné jej zjistit na můstku u jednoho z terminálů) a zmáčkněte POWER DOWN.
Tím vaše práce na této základně skončila.

Jak se dostanu ven ze základny?
Cesta vede ze čtvrtého patra kolem ohořelých trosek bojového robota. Musíte namačkat výstupní kód, tj. rozsvítit všechna políčka kromě prvního.

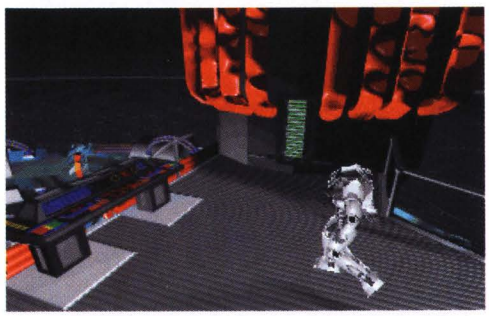
VENKU

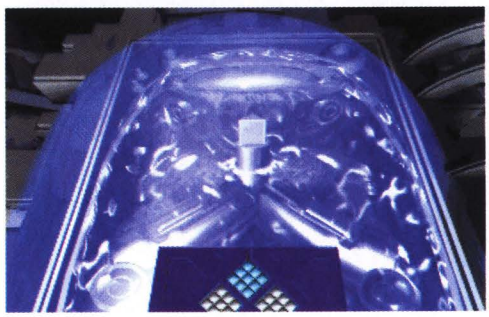
Co mám udělat, když poprvé vyjdu ven?
Na levé straně je výtah, kterým sjedete dolů. Okamžitě po tom, co se vám vrátí ovládání, se rozběhněte po okraji propasti. Až proběhnete takovým podloubím ke kraji kráteru, seskákejte po velkých kvádrech dolů (jsou v pravé dolní části obrazovky). Na posledním z nich použijte „alien cube". Dopravte se až k vraku lodi.

Zdá se mi nemožné vystřílet všechny roboty podél cesty.
To se vám nezdá, ono to skutečně téměř nemožné je. Teoreticky se sice zasáhnout a zneškodnit dají a mně se dva z nich skutečně vyřadit podařilo, ale nemá to praktický význam. Ti roboti zde nejsou kvůli vám, takže ačkoliv po vás střílí, snažte se kolem nich jenom proběhnout.

Co mám dělat u vraku lodi?
Proveďte tyto akce v tomto pořadí: Vejděte do vraku a seberte lékárničku, zneškodněte posledního člena posádky, pomocí raket zneškodněte stvoření z kyselinového jezírka a vymontujte hlavici rakety co se válí venku v písku.

Ten člověk uvnitř vraku je snad nesmrtelný, vystřílel jsem snad sto ran z blasteru, ale on pořád žije.
Nesmrtelný samozřejmě není, pouze má příliš dobrý skafandr, než aby mu střela z blasteru nějak výrazně ublížila. Jednoduše ho musíte ukopat nebo umlátit k smrti.
Vezměte si od něj elektronický klíč a „A BIG GUN".
Jak mám zničit tu potvoru z kyselinového jezírka?
Projděte do zadní části vraku a z ovládacího pultu odpalte raketu. Potvora se půjde podívat, co se stalo, a až bude v dráze střely, odpalte další raketu. Můžete se jednou splést.
Co mám dělat s raketou, která je položena venku v písku?
Připravte si do ruky „alien cube" (AC). Vymontujte hlavici a pak velice rychle proběhněte pod křídlem lodi k jezírku. Použijte AC, přeběhněte po hřbetě mrtvé příšerky, znovu použijte AC, vyšplhejte nahoru, opět použijte AC, zandejte AC do inventory, proběhněte kolem strážních robotů až k rouře, která vede do skály, vběhněte do ní, položte nálož ke dveřím a vyběhněte ven. Dojděte si pro pistol a vraťte se zpět. Vejděte do města vetřelců.
Položím nálož ke dveřím, vyběhnu ven a přesto vždy vybouchnu.





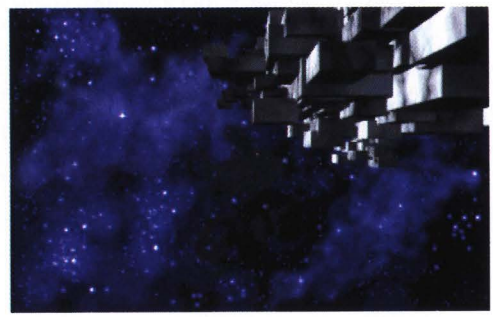
Je to pravděpodobně způsobeno tím, že jste ve spěchu nezandali „alien cube" a položili jste ji ke dveřím místo nálože. Tak se stane, že vám nálož vybouchne v ruce.

MĚSTO VETŘELCŮ

Co mám udělat když vstoupím do města?
Nejdříve je potřeba ve vedlejší místnosti nakopat vetřelce a z jednoho hibernátoru si vzít talisman. Dále je potřeba osvobodit doktorku Esherovou, jejíž hlas se vám od jisté části hry neustále ozýval z komunikátoru a získat od ní překladač. Pak prozkoumáte chrám a až se vrátíte zpět na toto místo, vlezete do tunelu.
Co mám dělat v místnosti s hibernovanými mimozemšťany?
V první řadě musíte tak dlouho mlátit do vetřelce až sám uteče. Pak odklopte víko jednoho z hibernátorů a vyluštěním hlavolamu vypněte silové pole jež chrání tělo mimozemšťana.
Jaký je princip hlavolamu na hibernátoru?
Barevná políčka v dolním kosočtverci musíte složit do stejné podoby jakou má horní kosočtverec.
Jak mám pomoci Dr. Esher?
Několikrát nakopněte parazitujícího robota nad doktorkou Esherovou. On se pokaždé vrátí, takže ho vždy kopněte znovu. Po čase vybuchne. Doktorce pak ukažte „alien cube", která vám za něj dá překladač.
Co mám dělat s překladačem?
Vyjděte ven z Alien city a jděte napravo. Přeskákejte po kostkách až dozadu ke vchodu do mimozemského chrámu. Vejděte dovnitř a překladač použijte u každého a východů, který je zavalen velkým kvádrem (jsou zde tři). Po prostudování historie tohoto místa se vraťte zpět do Alien city.
Jaké jsou správné kombinace k zařízení v centrální spojovací místnosti?
Toto zařízení vám otevírá další tunely. Kombinace k těmto tunelům budu psát v tom pořadí, ve kterém se pak jednotlivé sekce mohou procházet a v jakém pořadí je budu popisovat.

1	První tunel: 3, 5, 7, 9
2 8	Druhý tunel: 8, 3, 9
3 9 7	Třetí tunel: 8, 3, 5, 9
4 6	
5	

Co je úkolem v prvním tunelu?
Až se dostanete skrz tunel s porušenou gravitací, postaví se vám potřetí a naposledy nepřátelský vetřelec. Ukopejte ho k smrti (už víte, že střelná



zbraň na něj neplatí) a vezměte ze země generátor osobního silového pole. Projděte dál a vyluštěním hlavolamu na ovládacím pultu přivolejte jednoho z přátelských mimozemšťanů. Dá vám baterky. Vyměňte je za své staré, ale pozor! Šetřete s nimi.
Jak se mám dostat přes místnost s porušenou gravitací?
Úkolem je dostat se do protějšího tunelu. Rychlost si udělíte tak, že ve vhodném okamžiku vystřelíte ze zbraně. Pokud jste obklopeni silovým polem, zbraně nefungují!
Jak mám vyluštit hlavolam na konci prvního tunelu?
Principem je vybarvit všechna políčka na hrací ploše.

	Butony mačkejte v tomto pořadí:
1	6,3,4,1,5,2,5,4,1,3,6,4,2,1,3,4,3,6,4
2 6	
3 4 5	

Co je úkolem v druhém tunelu?
Soustředné kruhy musíte natočit tak, aby dvojité modré čárky tvořily svislý sloupec od středu kruhu dolů.

Každá šipka otáčí jedním nebo dvěmi kruhy.

< < < < < <
první druhý třetí čtvrtý pátý šestý
tj. vnitřní pátý první třetí

Je možné, že výchozí pozice se bude hru od hry měnit, pokud však budete mít stejné složení, řešení je takovéto: Projděte se po poslední šipce, dvakrát po čtvrté a jednou po první.
Co je úkolem třetího tunelu?
Až si zpřístupníte třetí tunel, podívejte se na terminál vedle něj. Uvidíte mimozemský chrám, ve kterém jste už byli. Budou tu také dva Mastabovi lidé. Jedním tlačítkem zdvihněte kouli uprostřed chrámu a až se jeden z Mastabových pochopů podívá co je dole, spusťte kouli zpět.
Jen tak pro úplnost, usekne mu to hlavu. Pak opět zdvihněte kouli a ten druhý vám hodí tunelem granát. Seberte ho a hoďte mu ho zpátky. Pak se ujistěte, zda máte kolem sebe silové pole a vlezte do tunelu.

VENKU II

Vylezu z chrámu a co teď?
Běžte zpátky k měsíční základně. Cestou potkáte celkem tři Mastabovy lidi a uvnitř základny pak čtvrtého. Celkem se jich nemusíte bát, protože vaše silové pole odráží všechny střely. Bezpodmínečně je však musíte zabít, protože jeden z nich má logbook, v němž je nová kombinace zámku přetlakové komory vedoucí do základny.
Žádná zbraň v silovém poli mimozemšťanů nefunguje a mě se chce přesto hrozně střílet.
Ve vaší levé paži je zabudována tajná zbraň. Nabíjí se v DIAGNOSTIC. Dávejte si však pozor a šetřete baterie.
Když chci doběhnout podél propasti k výtahu, vždy mě sestřelí, co mám dělat?
Mastaba vás ze své lodi vidí špatně, protože máte skvělý oblek mimozemšťanů, ale vždy vás zaměří podle vaší zbraně. Položte ji a přeběhněte. Mastaba odstartuje a vy se pro ni můžete vrátit. Je to však zbytečné, protože už ji stejně nebudete potřebovat.
Jaký je kód k přetlakové komoře do základny?
Mohl by být hru od hry jiný, ale zkuste první tři políčka rozsvítit, druhá tři zhasnout a třetí tři rozsvítit. Pokud to nebude fungovat, tato informace je v logbooku jednoho ze strážců.

MĚSÍČNÍ ZÁKLADNA II

Kam se mám vydat, když vejdu znovu do základny?
Vydejte se k lodi, jež je pod hlavním můstkem.
Co mám dělat u toho kosmického člunu?
Postavte se k čumáku lodi a vyměňte její baterky za svoje. Pak do ní vlezte a odleťte z planety (to už ale stejně hra udělá za vás). Tak a to je konec.
K čemu mi byla ta flétna?
Ano, správná otázka. Pokud na to někdo z vás přijde, napište mi to, prosím.
✖ Napoleon

tTIpy&triKy

TRIKY ZASÍLEJTE NA ADRESU: **PCP - EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1**

PC

Rise of the Triad

Napište DIPSTICK, zapne se cheat mód.

Základní kódy:
CHOJIN - nesmrtelnost + nekonečné náboje
GOTO - skok do jiných levelů (objeví se menu)
REEN - opakování úrovně
GOOBERS - opakování celé hry
GOARCH - skok do dalšího levelu
GOGATES - quit

Ochranné kódy:
SIXTOYS - všechny klíče + brnění
HUNTPACK - všechny klíče + brnění
PANIC - plná energie (ztratíte zbraně)
LUNGDUNG - plynová maska
BURNME - azbestový oblek
SHOOTME - neprůstřelná vesta (brnění)

Zvláštní kódy:
FLYBOY můžete létat
BADTRIP zmatek
BOING Elastický mód = akce hopik

Doplňující kódy:
DIMON normální stav
DIMOFF konstantní světlost
GOTA486 Nahodí stropní a podlažní textury
GOTA386 Vypne stropní a podlažní textury
LONDON Nahodí mlhu (konstantní světlost)
NODNOL Vypne mlhu (normální stav)

Zbraňové kódy:
JOHNWOO dvě pistole
PLUGEM MP40 samopal
VANILLA bazuka
HOTTIMES tepelně naváděné rakety
BOOZE raketa
FIREBOMB ohnivá střela
BONES ohnivá stěna
SEEYA boží ruka
RIDE pohled z rakety

Různé kódy:
HERE..... udává vaši pozici
RECORD.....nahrává demo z levelu
STOP..... zastaví nahrávání
PLAY..... přehraje demo
WHACK..... zraníte se
SPEED.....rychlost
86ME..... sebevražda

Dark Forces

Nesmrtelnost: LAIMLAME
Udává vaši pozici: LADATA
Zmrazí nepřátele: LAREDLITE
Kompletní mapa: LACDS
Lezení po stěnách: LAPOGO
Všechny zbraně náboje etc.: LAPOSTAL
Lepší náboje: LARANDY
Teleport: LANTFH
Vítězství: LASKIP
Kompletní inventory: LAUNLOCK
Level 1: LASECBASE
Level 2: LATALAY
Level 3: LASEWERS
Level 4: LATESTBASE
Level 5: LACROMAS
Level 6: LADTENTION
Level 7: LARAMSHED
Level 8: LAROBOTICS
Level 9: LANARSHADA
Level 10: LAJABSHIP
Level 11: LAIMPCITY
Level 12: LAFUELSTAT
Level 13: LAEXCUTOR
Level 14: LAARC

Warcraft

CORWIN OF AMBER : aktivuje cheat mode pak stačí jen...
YOURS TRULY : závěrečná sekvence vítěze
CRUSHING DEFEAT : závěrečná sekvence poraženého
POT OF GOLD : 10000 zl a 5000 drev
EYE OF NEWT : Kouzelníci mají všechna kouzla I
RON FORGE : všechny stavby zdokonaleny
SALLY SHEARS : zobrazí celou mapu
THERE CAN BE ONLY ONE: jednotky jsou nesmrtelné a jedním útokem dají 255 z.
HURRY UP GUYS : staré známé zrychlení produkce
cheaty se zadávají ENTER „cheat" ENTER....

Shadow Fighter

V menu Options napište:
PARAPONZIPOPO - můžete hrát za Mr. Pupazze (trénovací panák)
MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI - můžete hrát za samotného Shadow Fightera

Colonizace

Pozici naedituj následujícím způsobem:
Změň 0008E8 na FF
Změň 0008E9 na FF
Změň 0008EA na FF

Delta V

Naedituj D.EXE:
Pro nelimitovanou energii, najdi a změň: 66 29 06 64 D5 na 90 90 90 90 90
Pro nelimitované štíty, najdi a změň: 66 29 06 5C D5 na 90 90 90 90 90
Kvůli plné energii do phaserů, najdi a změň: 66 81 2E 64 D5 FA 00 na 66 81 2E 64 D5 00 00

AMIGA

K240

Na hlavní obrazovce napište a potvrďte returnem:
skyscraper - zrychlení výstavby všech příštích budov
loadsadosh - přidá 100 000 kreditů
icbm - dostanete 4 rakety od každého druhu a 4 satelity
widget - dostanete všechny blueprinty

Na mapě sektoru napište a potvrďte returnem:
telescope - ukáží se všechny asteroidy
iceman - zmrazení všech asteroidů

Zeewolf

Mise pět - IMAGO
Mise devět - TIBURON
Mise třináct - ARGUS
Mise sedmnáct - MARTEN
Mise dvacetjedna - SOCKIN
Mise dvacetpět - GANNPAY

FRAMPAGE - všechny mise odznova s Kestrel Jetem, mnohem složitější.

Tower Assault

Hesla do dalších úrovní:

EJDSNDAAIDCAAADC - STORES SECTOR 3
EEFCJDAASDCAAADS - CIVILIAN LEVEL 3
IPSSLHSSSDCAAAPJ - MILITARY SECTOR 3
EPAGLLSSLDCAAAAP - MILITARY SECTOR 3
FKANLCEABDCAAADP - ENGINEERING SECTOR 1
JGBGJSSSSDCAAAAF - SCIENCE SECTOR 2
LAAPJHSSSDCAAAAM - MAIN TOWER LEVEL 2
HCBLJDSSSDCAAABF - MAIN TOWER LEVEL 4

CANNON FODDER II

V menu na ukládání pozic, stejně jako u minulého dílu, napište JOOLS. Obrazovka ve spodní části blikne, hodnosti a schopnosti vašich vojáků se zvýší.

TIPY&TRIKY

Jak hrát a neprohrát?

1. Jak se dostanu přes deváté kolo ve hře Prince of Persia?
2. Když mi v této hře pošle princezna bílou myš, aby mi otevřela dveře, tak se na mě ta myš vykašle (ještě, že ne princezna -red.) Co se děje?
✍ Alien

1. Deváté kolo je poslední.
2. Nic, to je v pořádku.
✖ *Lewis*

Zajímavé otázky

1. Ve hře Tajemství Oslího ostrova jsem se dostal k Oslímu chrámu, který obklopuje láva. Dá se z něho nějak dostat?
2. Ve kterém čísle byl na tuto hru návod?
3. Kolik stojí nejlevnější SB?
4. Chystáte se zdražovat Excalibur?
5. Kterou hru byste mi mohli doporučit na 286?
6. Kolik stojí základní deska 386/2MB RAM?

1.+2. Návod na hru T.O.O. byl uveřejněn v čísle 32.
3. Okolo 2 000 Kč.
4. Prozatím ne.
5. Another World, Star Control I, Ishar I+II,
6. Mrkoslav ti jí prej dá za 3 000 Kč i s pamětí.
✖ *red.*

Uvízlého Brunclíka osvobodil Pytlík

Ve hře Flash Back jsem uvízl ve městě. Nejde mi skočit na plošinu nahoře (hned na začátku levelu).
✍ *Jiří Brunclík*

Milý Jiříku. Nevím sice, kterou úroveň považuješ za začátek města, ale myslím, že je to úroveň 2 (hned po pralese). Takže pokud myslíme oba stejné místo, tak ti asi poradím. Musíš vylézt na plošinku těsně pod „plošinkou nahoře", dojít ke zdi, rozeběhnout se a čekat. Panáček se chytí sám. Co se týká kódů, ty už se v Excaliburu objevily.
✖ *Mrkoslav Pytlík*

Kdo dá Heleně srdíčko?

Mám přístroj SEGA Mega Drive a několik her. Jedna se jmenuje Wonder boy in Monster. Jedna strašná příšera mi bere strašně srdíček v metru životaschopnosti, takže mne za chvíli zamorduje. Co dělat?
✍ *Helena Hynková, Smetanova 404, Velké Popovice, 251 69.*

Ahoj Heli! Bohužel Mega Drive zde zatím nikdo nemá a proto ti nemůžeme pomoci. Je mi líto, snad příště.
✖ *Joe.*

Na nory anglicky

V Ex. 42 jsem se dočetl o recenzované hře Deluxe Galaga 3.22. Jako výrobce je uveden Edgar M. Vidgal z Norska. Jelikož tuto řeč příliš neovládám, chci vás požádat o informaci, zda ji distribuuje nějaká česká firma.
✍ *Jakub Horák*

Hra je typu shareware, proto napiš přímo na uvedenou adresu - stačí anglicky. Žádná česká firma hru nedistribuuje.
✖ *Svatopluk Švec*

CLIFFHANGER

Kdykoliv napište ULTIMATE LIVES, budete mít všechno nekonečné. Když to napíšte znovu, cheats se vypne. F1 až F6 skok do dalšího levelu, F10 skok do dalšího podlevelu.
✖ **Lewis**

OTÁZKY ZASÍLEJTE NA ADRESU: **PCP - EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1**

Sega Saturn

„Další konzole." Nebo: „Další skvělá konzole!?" Odpověď vám samozřejmě nedám hned, to bych se pak nemusel tak namáhat s následujícím článkem.

Nebudu vám nalhávat, že jsem byl vždy fanda do konzolí či něco takového, to ne. Všemi těmi 8 a 16bitovými mašinkami jako Gameboy, SNES či Mega Drive jsem spíše pohrdal. Nejenže byly pouze na hry, navíc jen na určité hry, převážně chodičky a střílečky, které ani většinou nedosahovaly valných kvalit. Takže konzole jsem odsoudil do propadliště dějin. Jenže chyba lávky, časy se mění, technologie zlepšují, takže mnou zatracované mašinky se zatím převlékly do velice kvalitních šatů, že se ani nestačím divit. Nyní se na tyto nové stroje dělají nejen stejně kvalitní hry jako na ostatní počítače, ale dokonce i hry lepší. Mám na mysli konzole jako 3DO, Jaguar, Sony Playstation či Sega Saturn. A právě tu posledně zmiňovanou se vám pokusím trochu přiblížit. Hned na začátku vás namlsám několika technickými daty.

Základem všeho jsou dva 32bitové RISC procesory SH-2, taktované na 28 MHz. Mimo to má Saturn v sobě dva speciální grafické chipy na sprity a 3D objekty. Dvanáctibitová grafika, 32 000 z 16,7 milionu barev a rozlišení 352x224 až 640x224, to by bylo vše o grafice. Zvuk si poslechnete šestnáctibitově, v 32 kanálové FM syntéze a samozřejmě v CD kvalitě. Paměť je úctyhodná - 2 MB hlavní RAM a 1,5 MB Video RAM. Dalším mamutím hardwarovým skokem je přechod od cartridge ke kompaktním diskům, které vkládáte do double speed mechaniky. Která sice co do rychlosti jde s dobou, ale co do universálnosti příliš ne. Přečte sice klasické audio CD disky, ale Photo CD či Video CD ne, to plánuje Sega až na konec tohoto roku. Stejně tak nepotěší zatím jen japonská verze Saturnu, protože video výstup je jen v NTSC, čili majitelé u nás rozšířenějších televizí PAL/SECAM uvidí vše jen černobíle. No a k správné konzole patří samozřejmě joypad. Ten mimo klasických funkcí (střelba, skoky atd.) může ovládat i přehrávač CD. Podobně jako tomu je u Amigy CD32, tak i zde jsou jednotlivým tlačítkům přiděleny funkce přetáčení, vyhledávání či programování skladeb. Takto vypadá standardní vybavení každého Saturnu. Nyní jsou již na trhu i další doplňky. Pokud se vám nezdá joypad, můžete si zakoupit myš, „volantový" joystick (speciálně pro hru Daytona USA) nebo jiný - osmitlačítkový - joypad. Popřípadě si můžete pořídit krabičku AM2 na připojení dalších ovladačů. Toto byl stručný pohled na Saturn od firmy SEGA. Ta ale prodala licence na výrobu Saturnu i jiných firmám. Toho využila například firma JVC, která vyrábí V-Saturn. Nedávno měl svou premiéru Hi-Saturn od Hitachi, oba dva stroje jsou samozřejmě se SEGA Saturnem kompatibilní. Hi-Saturn umí ale již přečíst Photo CD a Video CD, a má v sobě zabudovaný karaoke modul, díky němuž by mohl slavit úspěch. Pokud jste někde v zahraničí v nějakém baru či jiném podobném podniku viděli někoho zpívat nějakou známou píseň, zatímco na obrazovce běží klip a slova této písně, pak vězte, že je to poměrně oblíbená (nejen) japonská zábava (viz začátek filmu Rising Sun), kterou umožňuje i tento modul. Z toho je patrné, že po hardwarové stránce je Saturn zabezpečen. Zajímavá je i stránka softwarová. Sice se bude jednat „jen" o hry, ale vzhledem ke kapacitě CD by nemusely být špatné. Výroby her pro Saturna se mimo klasických „konzolových" firem Konami a samozřejmě SEGA ujali i takoví giganti jako Interplay (pozn. další se kouknu v redakci). Zatím jsem viděl dvě hry a obě jsou dobré. Obrázky z dalších nevypadají vůbec špatně, takže se máme na co těšit. Za všechny budu jmenovat hry jako Daytona USA, Panzer Dragon, Virtual Hydlide či Daedalus. Takže jaký bude závěr? Samozřejmě: Další skvělá konzole!!!!

✖ Lewis

HARDWARE

Dva hardy pro Amigu

... Otočím další list a hele můj dopis. Oběhnul jsem celou vesnici a když mne vyhodili od posledního kámoše (asi o půlnoci), šel jsem teprve psát. Víte co nesnáším? Když se někdo vnucuje tím, že píše „Vsadím se, že mě neotisknete! Bléé. A teď několik otázek:

1. Existuje nějaký emulátor PC?
2. Mohou se do Amigy dát i dva harddisky?
3. Můžu poslat nějakou recenzi?
4. Prodává se CD, na které se dají zapisovat data?

✍ *K. Žabka, Chvalkovice*

1. Ano, zkus PC_TASK 3.0.
2. Ne.
3. Ano. Pokud se nám bude líbit otiskneme ji a navážeme další spolupráci.
4. Ano, CD-R stojí dnes okolo 80 000 Kč.

✖ *Lewis*

Stránky pro Atari

Všiml jsem si, že v poslední době se sice věnujete 8bitům, ale pro změnu jen pro C-64. Doufám, že to se stránkami pro Atari myslíte vážně?

✍ *Libor Drlík*

Čau Libore! Rozhodl jsem se, že si vezmu na starost i Atari 800, takže recenze a novinky se konečně začnou objevovat.

✖ Joe

A600 nemá numerickou klávesnici

Mám Amigu 600 s 1 MB Chip RAM. Jak víte, nemá numerickou klávesnici. Existují klávesy, které numerickou část nahradí?

✍ Petr Válek

Asi Tě zarmoutím, ale na A600 žádné speciální simulátory nejsou. Na druhou stranu ale některé simulátory numerickou klávesnici nepotřebují.

✖ Lewis

Hry pro C 64

Právě jsem dostal odpověď na první dopis a rozhodl jsem se vám znovu napsat. Jsem vlastníkem C-64 a ještě dlouho budu. Byl bych rád, kdyby se v Ex. objevovalo trochu více her na tento 8bitový počítač (např. v č. 40 byla jen jedna hra). Nemohli byste uveřejňovat také jiné hry na čtyřiašedesátku než logické? Např. akční, textovky, adventury. Jinak jste dobrý časopis a rád čtu i recenze na PC či Amigu. Mnoho štěstí přeje

✍ *Jakub Mlynář*

Milý jmenovče. Především díky za Tvůj dopis. Máš pravdu - do čísla 40 se sem tam objevila nějaká ta recenze na C-64, ale od tohoto čísla se jejich množství přeci jenom trochu zvýšilo. Na druhou stranu, nemůžeš chtít, aby v každém bylo 5 stránek věnovaných Komoušovi 64. Co by tomu řekli PC-čkáři a Amigisté. Co se týče logických her, je to smutné, ale vás čtenáře informujeme alespoň o nich. Samozřejmě, když se objeví hra z trochu jiného soudku, tak se na ni taky mrknem. Recenzovat starší hry je dobrý nápad, ale jistě sis všimnul, že se tak snažím činit. Jinak, abych Tě nalákal, v brzké době se na trhu objeví hry jako je *Las Vegas, Sword of Honour, Zone of Darkness* a další a další. Je se na co těšit - to mi věř!

✖ *Wily*

DOPISY

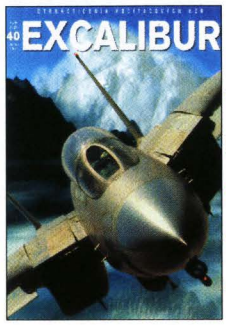
DOPISY ZASÍLEJTE NA ADRESU: **PCP - EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1**

NÁZORY

Sníme časopis

Začnu přímo - už se mi Váš časopis nelíbí. Je mi to líto, ale připadá mi, jako by Excalibur svoji úlohu průkopníka splnil a nyní mu nestačí dech. Protože jste však dříve byli opravdu dobří, mám pocit, že vám dlužím trochu vysvětlení. Možná se i z něčeho poučíte.
Jazyková a gramatická úroveň - tady hoši těžce prohráváte. Nejsem žádný lingvista, ale napsat „denník", „pokud zapnete hru objeví dva lvy" (vše a mnohé další k vidění v čísle 40), bych asi nemohl - doufám. Vaše hodnocením her se mi často zdá nadsazené. Kupodivu „jistý časopis úzce spojený s dovozem a prodejem her" má hodnocení psané, podle mě, s větším odstupem a kritičností. To je docela divné, ne? Co dělá šéfredaktor, potažmo zbytek redakce? Nechápu. Nechci být škodolibý, ale co jste si navařili,...

J. Strnad, Písek



„Jistý časopis úzce spojený s dovozem a prodejem her" má hodnocení psané, podle mě, s větším odstupem a kritičností. To je docela divné, ne?
J. Strnad, Písek

82

Jelikož a protože jsem strašně znechucenej, tak asi proto vám píši. Vy si opravdu myslíte, že jste čtrnáctideník? PIŠTE DO EX. ROVNOU, ŽE TO NESTIHNETE a netahejte nás za nos. Rozsah Ex. je velice malý, chtělo by to aspoň 50 stran. To by si u všech šplhnul a rozhodně by se víc kupoval. Celkové hodnocení Excaliburu je nadprůměrné asi tak 82 %.
Váš pravidelný čtenář

Martin A.

Pomůžu Vašim čtenářům

V Excaliburu 44 je popis Cover CD pro PC, v popisu píšete, že demoverzi hry Dark Forces lze spustit z CD. Když spustím tuto hru, počítač mi napíše:
ERROR: Could not create file
Error during installation-install aborted
O FT demu ani nemluvím, abych spustil tuto demoverzi musel bych smazat skoro celý HD. V Mortal Kombatu mi nejdou vůbec žádné zvuky, i když mám sound blaster Media Magic ISP 16. Last Dynasty mi taky nejde, Kick Off 3 mi taky nejde...
Snad už je toho dost. Ale já vašim čtenřům přesto pomůžu. Kdo by rád viděl DUNGEON MASTERA II, ať ho zkopíruje na harddisk, vymaže všechny atributy (v M602 - Soubor, ve Volkovu - Files) a spustí DM.EXE.
P.S.: Poslední Excalibur (44) mi přišel o 172 hodin později a to nemluvím o tom, že číslo vyšlo 2. 6. a v prodeji jsem ho viděl až 9. 6.

Jakub Matějů - Mathew

Trapná chyba

Ahoj Genagene (a ti druzí),
nejdřív jsem Vás chtěl trochu (trochu dost) zkritizovat, ale stejně dál budete jací jste, tak jsem se na to vykašlal. Ale mám dva problémy:
1. V ex 44 jste se dopustili trapné chyby. Červeným písmem se tam omlouváte, že z Vašeho CD nejde bohužel spustit Dungeon Master II. Nevím, co to podle Vás znamená „technické důvody", ale já jsem to demo rozchodil na 386 SX. Už přesně nevím, jak jsem to dělal, protože už ho mám projeté, ale každopádně jsem to stáhl na hard a pak bylo nutné přepsat (změnit) atributy všech fajlů (tuším, že write protect -> off). A stačil dosový ovladač paměti (XMS nebo EMS) a chodil v pohodě. Teď si vzpomínám, že se mi to asi 3x kouslo při úvodním obrázku, ale po drobných úpravách (paměť, myš, cache, zvuk) se to už nestalo.
2. Na obálce pod číslem vydání je kromě slovenské ceny i cena 2 DM. Pokoušel jsem se v několika stáncích Excalibur za marky koupit, ale všude vyžadovali české koruny. Navštívil jsem i specializované prodejny, ale ani tam jsem neuspěl. Rozhodl jsem se proto koupit si Excalibur za německé marky v Německu. Kromě menších měst jsem to zkoušel i v Mnichově, Drážďanech a v Berlíně a vůbec nikde časopis této značky neznali. Narážel jsem jen na samé PC-Formaty, Spiel-Welty a PC-Gamery. Poraďte mi, prosím, kde si mohu Excalibur za DM koupit, nebo případně objednat.
Předem děkuji i za mnohé další, které jistě trápí tento existenční problém.
Váš zoufalý

Honza Rozparovač alias Jack the Ripper

Hrobka Pána Draků

Práve som si kúpil 43 číslo Vášho časopisu. Musím uznať, že ste klasa. Keďže som Amigista, veľmi ma potešilo toľko recenzií na túto mašinku. COVER CD - špica nápad, IN - OUT - cool! Proste Váš časopis je bezva. Doteraz som si kupoval Score, ale keďže tam už na Amigu nič nieje, nech si ho jeho vydavatelia strčia ...
Chcel by som sa Vás spýtať, či neviete niečo o českom dungeone Hrobka Pána Draků? To by bolo všetko, a vedzte, že máte ďalšieho priaznivca zo Slovenska.

Sioux (Dalibor Dvořák)

Zaplesknutý plakát

Ste prostě supr. Zkoupil jsem snad všechny časáky o počítačových hrách a ani jeden z nich vám nesahal ani po pás, možná tak Score a Level ještě ujdou. Plakáty vypusťte, protože jsou to zaplesknuté strany a radši tam vražte nějakou tu recenzi na 286. Už dost války mezi PC a Amigou (postřílejte amigisty). Všechno už jsem řek.
Recenze máte taky supr a ty -ml vtípky jsou prostě špica. Už jsem se vykecával nebo vypsával dost dlouho, tak už toho radši nechám. Ze svého doupěte vás zdraví váš věrný pařan

George

Top Sten

Vážená redakce Excaliburu.
Píšu Vám... počkejte, musím to najít...
...kam sem si to... no tak... ...dal.
Jo, už to mám.
Píšu Vám ohledně ex 41 Top Sten strana 8 a 9.
Místo MKII cituji - za názvem hry je počítač (popř. konsole), na které je hra nejlepší a v závorce pak výčet všech herních přístrojů, na které hra ještě existuje. A jestli se teda nepletu, tak na str. 26 si už Joe hraje MKII na PC. Máte v tom pěknej... (censored). Dále nevím, co máte proti konsolím, viz věta Muddoka - „Správně! Zahájíme okamžitě křížovou..." Už se mi to nechce ani psát, protože mám SNES. Přitom nejlepší hra všech dob je MKII - a na čem je ta nejlepší hra nejlepší hmm?! Nebo druhé místo S.S.F.II. nejlepší je na SNES. Tak mi laskavě vysvětlete, co vám ty ubohé konsole udělaly. Čau.

Neznámý pisatel

Hranatý nadpisy (ex 45)

Proboha, kdo měl ten příšernej nápad s těma zoufalými hranatýma nadpisama?! Koukněte se někdy na starší čísla jako třeba 12-19. Myslím, že jejich grafika a úprava byla mnohem lepší, než je tomu nyní.
K onomu CD přiloženému k číslu 43 již myslím bylo řečeno dost, ale chtěl bych si taky přisadit. Nevím, zda bylo nutný nacpat na jeden kompakt hry pro několik systémů. Nebylo by rozumný přiložit třeba i pár textových souborů, jako např. databázi her recenzovaných v minulých časopisech, cheaty ke hrám, jež vyšly v časopisu, atd.
Pokud se budete i nadále zajímat o všechny herní systémy, bude to vést možná k tomu, že váš časopis bude obsahovat 1 stránku pro PC, jednu pro Amigu, atd. Nebylo by tedy lepší vydávat třeba dva časopisy? Například: PC Excalibur a Amiga Excalibur? S tím, že časopisy by v sobě měly přílohu o osmibitech. Časopis pro PC by tedy mohl obsahovat nejen pár her, ale i třeba uživatelské prostředí, OS, jestli je lepší MS DOS nebo DR DOS, jak optimalizovat paměť, důležité kroky při zhroucení systému.

Amík Petr Dvorský

excalibur

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík
REDITEL: Přemysl Twrdý
ŠÉFREDAKTOR: Antonín Kočí
PREDSEDA REDAKCE: Jiří Binek
REDAKTORI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Ružička (Marek), Josef Komárek (Joe), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)
INZERCE: Klára Dosoudilová
(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková
DTP A DTR: Pavel Mázl, Eva Hilková
DATABAZE: Bohdan Rameš
TISK: Aleko s.r.o.
Někteří další spolutvůrci a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh 'Brnič' Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Janek Ledecký, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Hells Bells, Highway to Hell, Deep Purple: Comin' Home, Keks: Revma, Karel Kryl: Anděl, Saxon: The Crusader Prelude, Roxette: How do you do, McFilé menu s džusem.
PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.
PREDPLATNE PRO SR:
Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400
Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIC 47 129.
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995. Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplatí se. Nemyslete si, že se stanete idolem již po své první nebo druhé hře, ale půjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocitnout na špičce. Jen na jednu věc si musíte dát pozor - pokud chcete začít tvořit hru, nesmí být první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz."

Takto vedl svou řeč můj anglický kolega Brian Williams k týmu Pterodon Software (tvůrci Oslího ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáře, kteří se mnou spolupracují, se otevřela absolutně nová dimense - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodoni drze zeptali, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního lístku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i víc. Pro Vás osobně."

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně sháním? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázky čeká
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:
Petr Vochozka
Studio Vochozka Trading Brno
Bolzanova 42
618 00 Brno
tel/fax 05-535 113
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346

disk
CD-ROM SOFTWARE

Za vysvědčení: hru na CD-ROM!

Shareware

25 Great Action Games	549
(mj. One Must Fall, Corridor 7,	**275**
Syndicate, Prince of Persia,	**275**
Wolfenstein)	190
Descent	190
Heretic	275
Jazz Jackrabbit	
One Must Fall: 2097	
Rise of the Triad	
Super CD 3-D Gaming	459
(Doom, Dragon Hunt,	459
Wolf Fighter aj.)	459
Super CD Horror Mania	
(mj. Frankenstein, Dungeons	
of Death, Roadkill, Ravenloft)	
Super CD Mega Games	
(50 her-Jazz Jackrabbit, Cyclones,	
God of Thunder, Cyber Punk...)	
Under a Killing Moon	275
(hratelná demoverze)	

Plné verze Epic Megagames

Ancients I & II	590
Castle of the Winds	590
Dare to Dream	590
Electro Man	590
Epic Pinball	1690
Heartlight PC	590
Jazz Jackrabbit	1690
Jill of the Jungle	590
Ken's Labyrinth	590
Kiloblaster	590
Overkill	590
Robbo	590
Solar Winds	590
Xargon	890
Zone 66	590

Plné verze

Advanced Dungeons & Dragons Vol. 3	**1190**
Conspiracy	890
Doom II	1990
Patriot	690
Populos II/Powermonger	995
Privateer	995
Seal Team	995
Shadow Caster	995
SSN-21 Seawolf	995
Strike Commander	995
Syndicate Plus	**995**
Ultrabots	995
Walls of Rome	540
Wing Commander II Deluxe	995
Wrath of the Demon	990

Plné verze - OEM

Commander Blood	1099
Cyclones	999
Dawn Patrol	1099
Hell - Cyberpunk Thriller	999
Panzer General	**999**
Sim City 2000	1190
USS Ticonderoga	1099

Různé

Dexxa Infra Red Control Pad	1659
CD Speed *(program, který zrychlí*	1490
mechaniku CD-ROM a o 600%)	319
Plastový box na 32 ks CD/CD-ROM	199
Skládací stojánek na 20 ks CD	
Ovladače boeder	
Joystick P6	499
Joystick P7	539
Joystick P9	779
Joystick P10	699
Joypad bit star	399

***** 11 PACK - Mega Pak Vol. II *****

BodyWorks Voyager - Jurassic Park - Jutland - Cyberplasm Formula - The Psychotron - Return to Ringworld - Shadowlands - Microcosm - Compuserve Starter CD - Sleepwalker - Spectre VR
11 CD s plnými verzemi - 2190 Kč

Na požádání zašleme naši kompletní nabídku.

Prodejní ceny včetně DPH. Zasíláme na dobírku, poštovné + balné = 50 Kč.

DISK, CD-ROM SOFTWARE, Mečnikovova 14, 703 00 Ostrava 3, tel./fax 069 350565

VOCHOZKA TRADING

Ještě 1 Excalibur

do vyjití nové adventury v češtině od Vochozka Trading pro počítače PC

AGENT V ZÁBĚHU

Další informace v příštím Excaliburu

OMEZENÝ rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 16

Předplatné Excaliburu

Česká republika: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč.
Návod: Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: **PCP, box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15** (9-15 hodin).
Slovenská republika: 1 číslo 30 Sk. Adresát: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400.**

Kde mají i starší Excalibury?

KLUB 602 Martinská 5, Praha 1
GAMES WORLD Vodičkova 41, Praha 1
AMIGA INFO Šumavská 19, Praha 2
ATLANTIDA Slezská 48, Praha 2
AMIGA SHOP Norská 19, Praha 10
COMPUTER LAND Povraznícka 4, Bratislava

Nový Excalibur každý pátek

OBJEDNÁVKY PRO ČR

NOVA
P.O.BOX 39
ZLÍN 11
763 11

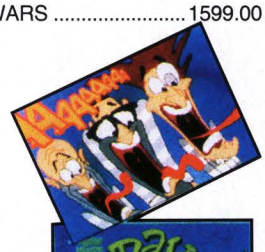
PONUKA HER NA PC

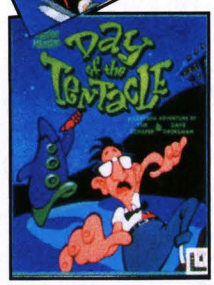
OBJEDNÁVKY PRO SR

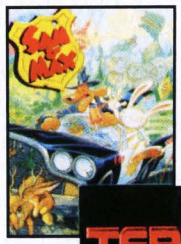
ULTRASOFT
P.O.BOX 74
BRATISLAVA 15
810 05

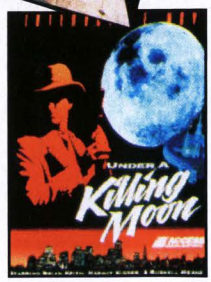
VERZE DISK 3,5

- A - TRAIN 1489.00
- A - TRAIN CONSTRUCTION SET 559.00
- AL QADIM 1299.00
- CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 999.00
- CHAMPIONSHIP MANAGER COMPENDIUM 999.00
- COMANCHE MAXIMUM OVERKILL 1599.00
- DARK LEGIONS 1299.00
- DAY OF THE TENTACLE 1499.00
- DELTA V 1599.00
- DOMINUS 1499.00
- DUNGEON HACK 1399.00
- ELDER SCROLLS - ARENA 1499.00
- EUROPEAN CHAMPIONS 1119.00
- EYE OF THE BEHOLDER 3 ..... 1399.00
- FLASHBACK 1399.00
- FORMULA 1 ..... 999.00
- INDIANA JONES 4 adventure 1399.00
- INFERNO 1649.00
- IRON CROSS 1569.00
- JURASSIC PARK 1299.00
- LINKS 386 PRO 1599.00
- LORDS OF MIDNIGHT 1299.00
- ONE STEP BEYOND 799.00
- POWER DRIVE 1059.00
- RAVENLOFT 1169.00
- RYDER CUP 1119.00
- SAM & MAX 1499.00
- SCRABBLE 1149.00
- SECRET OF MONKEY ISLAND 2 ..... 619.00
- SIM EARTH 1 ..... 529.00
- SPELLJAMMER 1299.00
- STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA 1569.00
- STRONGHOLD 1299.00
- SUPER STREET FIGHTER 2 ..... 1399.00
- SUPER VGA HARRIER 1399.00
- T.F.X. 1679.00
- TERMINATOR - RAMPAGE 1399.00
- THE DREAM TEAM (kolekce 3 her) 1119.00
- WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ..... 1599.00
- WWF EUROPEAN RAMPAGE 1119.00
- X-WING - STAR WARS 1599.00



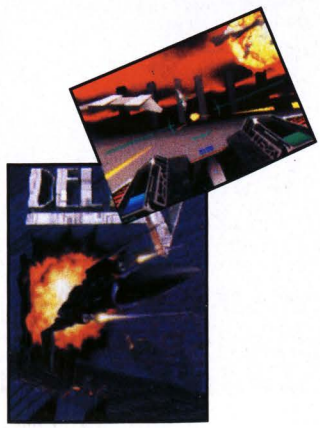






VERZE CD-ROM

- ARMORED FIST 1699.00
- CENTRAL INTELLIGENCE 1459.00
- COMANCHE MAXIMUM OVERKILL 1599.00
- DELTA V 1749.00
- DID'S VIRTUAL WORLD (kolekce 3 her) 1099.00
- FORMULA 1 ..... 1099.00
- INDIANA JONES 4 adventure 1749.00
- INFERNO 1799.00
- JOURNEYMAN PROJECT TURBO 1699.00
- JURASSIC PARK 1299.00
- LINKS 386 PRO 1749.00
- LORDS OF MIDNIGHT 1299.00
- REBEL ASSAULT 1899.00
- STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA 1699.00
- SECRET OF MONKEY ISLAND 1679.00
- T.F.X. 1789.00
- THE HORDE 1399.00
- UNDER A KILLING MOON (4 CD) 2299.00



Programy dodávame na dobírku v originální anglické verzi a k ceně si účtujeme poštovní poplatek.